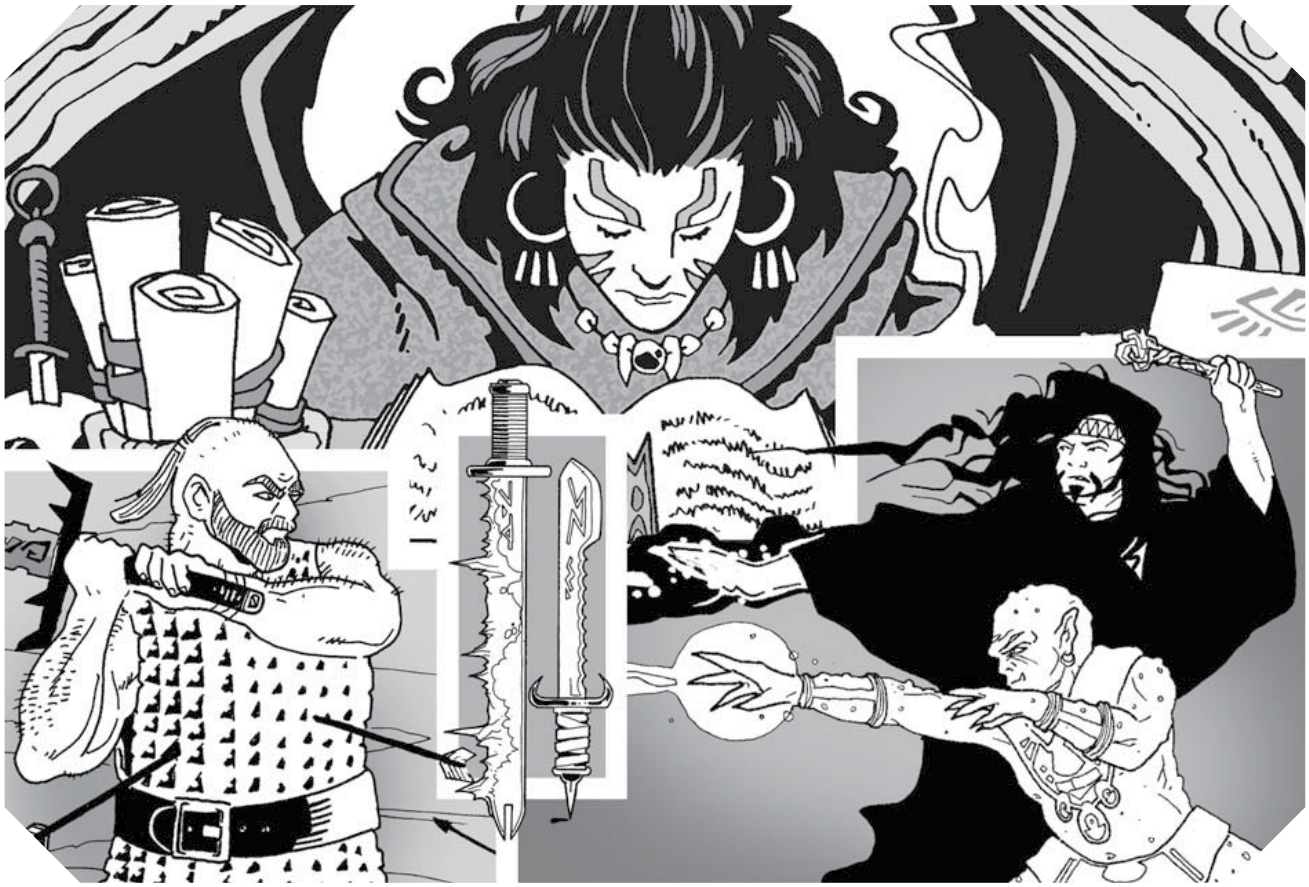
GURPS Fourth Edition

Dungeon Fantasy Adventurers

Подземельное Фэнтези Приключенцы



Автор и редактор Шон панч; Иллюстрировали Энди Кларксон, Эд Норткотт и Дэм Смит

Переводили milit и calenur, верстал milit <militoff@ya.ru> 20.02.2011г.

Версия от 22.02.2011 г.

Содержание

Введение 3
Об Авторе 3
Словарь Подземельного Фэнтези 3
Варвар 4

1. Шаблоны Подземельного Фэнтези 4
Бард 5
Клерик 6
Друид 7
Святой воин 7
Рыцарь 8
Мастер боевых искусств 9
Разведчик 10
Головорез 11
Плут 12
Волшебник 13

2. Подсказки для создания героя 14
Подходящие преимущества 14
Подходящие недостатки 15
Ограничения недостатков 15
Подходящие умения 16
Умения для всех 16
Заклинания жрецов 19
Заклинания друида 19

3. Заклинания 19
Заклинания волшебников 20
Заклинания против заклинаний 20
Заклинания против сил 20
Устойчивость к магии 20
Песня барда 21
Мастерство Ки 21

4. Силы 21
Искусство друида 22
Святая мощь 22
Основы 23
Покупка (и продажа) снаряжения 23

5. Снаряжение 23
Стартовый капитал 23
Личные вещи 23
Дополнительные деньги 23
Богатство в игре 23
Спецзаказ 24
Оружие 26
Щиты 27
Броня 27
Эликсиры 28
Энергетические предметы 28
Волшебные предметы 30

О GURPS

Steve Jackson Games стремится к полной поддержке игроков ***GURPS***. Наш адрес – SJ Games, Box 18957, Остин, штат Техас, 78760. Пожалуйста, указывайте свой обратный адрес и прилагайте конверт с марками всегда, когда пишете нам. Также нам можно написать на электронный адрес: **info@sjgames.com**. Наши ресурсы включают:

Пирамида (**www.sjgames.com/pyramid/**). Наш онлайн-журнал с новыми правилами и статьями по ***GURPS***. Также там пишется про такие системы, как ***d20, Ars Magica, BESM, Зов Ктулху*** и многие другие популярные игры – и другие релизы ***SJ-Games: Иллюминаты, Автомобильные Войны, Transhuman Space, и др.*** Подписчики Пирамиды получают возможность тестировать новые книни ***GURPS***!

Новые дополнения и приключения. ***GURPS*** продолжает расти и мы будем рады сообщить вам о новостях. Текущий каталог вы можете получить по почте, отправив нам конверт или просто посетив **www.warehouse23.com**.

e23. наш отдел электронных публикаций предлагает приключения, play aids и поддержку, которые вы не найдете нигде больше! Направляйтесь на **e23.sjgames.com.**

Опечатки. Все делают ошибки, и мы тоже – но мы стараемся их исправлять. Списки ошибок для всех выпущенных материалов по ***GURPS***, включая эту книгу, доступны на нашем сайте – см. ниже.

Интернет. Посетите нашу страницу в Интернет по адресу **www.sjgames.com**, где вы найдете поправки, обновления и многое другое. Обсудить ***GURSP*** с сотрудниками SJ Games и другими игроками можно на форумах на **forums.sjgames.com**. Страница ***GURPS Поземельное фэнтези*** **www.sjgames.com/gurps/books/dungeonfantasy**.

Библиография. Многие из наших книг имеют обширнейшие библиографии, и мы выложили их в сеть – с указанием ссылок, по которым вы сможете купить те книги, которые вас заинтересуют! Зайдите на страницу книги и выберите ссылку «Библиография».

Правила и выдержки в этой книге ссылаются на ***GURPS Базовые Правила****, Четвёртой редакции*. Ссылки на страницы, начинающиеся с В указывают, что это страницы не в данной книге, а Базовых Правилах.

Разработчик системы ***GURPS*** ■ STEVE JACKSON
Редактор ***GURPS*** ■ SEAN PUNCH
e23 менеджер ■ PAUL CHAPMAN
Дизайнеры ■ PHILIP REED и JUSTIN DE WITT
Издающий редактор ■ PHILIP REED

Арт директор ■ WILL SCHOONOVER
Иллюстрации ■ ALEX FERNANDEZ и PHILIP REED
Алфавитный указатель ■ THOMAS WEIGEL
Проверка прессы ■ WILL SCHOONOVER

Директор по продажам ■ PAUL CHAPMAN
Менеджер по продажам ■ ROSS JEPSON
Корректор ■ FADE MANLEY
Поддержка ***GURPS*** FAQ ■ STÉPHANE THÉRIAULT

Введение

… «сюжет» для приключений стиля руби-и-режь будет очень простым. «Джо-варвар со своими друзьями Эдом-варваром и Мардж-варваршей спустились в пещеру. Они встретили кучу монстров, убили их всех и забрали их сокровища. Дракон съел Эда. Джо и Мардж сбежали. Конец.»

- GURPS Базовые Правила

Фэнтези — захватывающий жанр, наполненный тайнами и неожиданностями. Он предполагает миры полные увлекательных земель, усеянные великими городами и населенные экзотичными культурами. Это всё вызывает сильные ассоциации у игроков с мифами, сказками и эпическими фильмами и книгами фэнтези. Для этого возьмите ***GURPS Фэнтези***.

Но что-то еще волнует почти любого игрока. Это крайне возбуждение псевдо-средневекового приключенца при погружении в пещеру — или призрачный лес, или зловещую крепость — и встреча множества монстров, их убийство и захват их сокровищ. Для *этого* есть ***GURPS Подземельное Фэнтези***. Обращайтесь сюда когда не знаете как вести сложный сюжет, тонкие социальные взаимодействия и т.п. Результат не будет изящным. Он может даже не быть «реально ролевым» (что бы то ни было). Но он будет *весёлым*!

Подземельное Фэнтези: Приключенцы *не является* полным руководством по расам, монстрам, сокровищам, ловушкам и т.п. Это просто «шпаргалка» с подсказками какие части и кусочки ***Базовых Правил*** нам необходимы для создания исследователей подземелий (***Подземельное Фэнтези: Подземелья*** будет делать тоже самое, но для *начала* игры в этом стиле). Задумка состоит в том, что бы дать игрокам и Мастеру общие рекомендации, что бы при просьбе Мастера создать персонажа для лазанья по подземельям, игрок мог сделать это быстро, без обращения к множеству книг за трудно-реализуемыми способностями. Нужны только ***Базовые Правила*** и это дополнение — и ***GURPS Магия***, если думаете играть за заклинателя.

Имейте ввиду, что ***Подземельное Фэнтези: Приключенцы*** нагло срезает углы и делает допущения. Это руководство по созданию двумерных «героев» из бескультурия,

истории грабежей, случайного фантастического романа, поиска артефактов и мифологии. Применяйте это в *серьёзной* фэнтезийной кампании на свой страх и риск.

Об Авторе

Шон «Д-р Кромм» Панч начал с ядерной физики и закончил редактором ***GURPS***. В 1995 году он собрал два тома ***GURPS Компендиум*** и ***GURPS Lite***, написал ***GURPS Wizards*** и ***Undead***, просмотрел и отредактировал более 20 других книг по ***GURPS*** и ввел идеи правил для еще нескольких дюжин. Самое главное, он создал ***GURPS Базовые Правила*** в соавторстве с Дэвидом Пульвером, написал ***GUPRS Силы*** вместе с Филом Мастерсом и написал ***GURPS Боевые Искусства*** в соавторстве с Питером В.Дэлл'Орто. Шон – фанатичный игрок с 1979 года. Его неигровые интересы включают кино, компьютеры и вина. Он живет в Монреале (Квебек), с женой Бонни. У них есть две кошки, Банши и Зафира и попугай Цирси.

Словарь Подземельного Фэнтези

приключенец: кто-то лазящий в пещеры, встречающий множество монстров, убивающий их и берущий их вещи. См. также *манчкин*.

исследователь: см. *приключенец*.

подземелье: пещера, погреб, шахта, канализация, гробница или иное мерзкая промозглая дыра — часто глубиной несколько уровней — наполненная смертоносными монстрами, скрытыми ямами, опасными ловушками, проклятыми алтарями, потоками лавы и т.п. Часто кажутся созданными специально для убийства приключенцев, приходящих за сокровищами.

подземельный шнырь: приключенец в *подземелье*.

руби-и-режь: это делают *приключенцы* когда *ползают по подземельям* — рубят и режут монстров до смерти для получения их вещей.

герой: забавное прикрытие неприличного слова *приключенец*. На самом деле читай *манчкин*.

манчкин: 1. ИП созданный для *рубки-и-резки*, обычно путём оптимизации способностей, сбора мощных сокровищ и пренебрежения такими бесполезными делами, как хобби, за исключением грабежа, и друзей не манчкинов. 2. Игрок таким персонажем. 3. ***Манчкин***, популярная подземельная фэнтезийная карточная игра от SJ Games.

Глава Первая
Шаблоны Подземельного Фэнтези

Быстрейший и простейший способ создать подходящего персонажа для подземелий — *шаблон*. Для использования шаблона просто оплатите его стоимость в очках, выберите любые опции, оставленные в шаблоне свободными и отметьте какие способности они вам дают. Для настройки ИП, потратьте любое количество дополнительных очков на причуды или желаемые недостатки (обсудите с Мастером). Посмотрите как точно применять *Шаблоны персонажей* (с. B258).

Данные шаблоны рассчитаны на кампанию в 250 очков. Как предполагают Базовые Правила, 250 очков это то что нужно для главной роли в фантастическом романе — и большинство манчкинов считают это нормальным, если ужаться, количеством стартовых очков. Конечно же Мастер всегда может регулировать уровень силы кампании.

Подземельное фэнтези работает лучше всего, если каждый ИП займет свою отдельную нишу. Мастер может предопределить это заранее, давая *разрешения* на шаблоны — чего не советуют все остальные дополнения ***GURPS***. Для компенсации этого ограничения Мастер должен позволять тратить заработанные в ходе игры очки на выкуп *всего*, что есть в шаблоне, включая преимущества, которые обычно не могут быть куплены в игре, и умения, требующих особых тренировок. (Традиционный Мастер может потребовать от героев потратить $40+ за очко на «тренера гильдии» перед тем как он сможет «прокачать» и применить *новые* способности.) Недостатки же всегда примерные, игроки могут заменять их по своему желанию.

Важные примечания указаны в *Подсказках для создания героя* (с.14), *Заклинаниях* (с.19) и *Силах* (с.21). Игроки могут брать из шаблона куски и идеи, даже если мастер позволяет создавать персонажей с нуля.

Варвар

250 очков

Вы крепкий воин откуда-то из далека и немного дальше — возможно это Замороженный Север. Вы сочетаете физическую силу со связью с природой, уступая в этом только Друиду (с. 7). Как Большой Крутой Парень, вы можете вынести почти любой удар, даже который *не может* выдержать броня,что делает вас полезным в бою, подобно Рыцарю (с.8). Вы также более чем способный дикарь, и важны как Разведчик (с.10) в приключениях на природе.

Атрибуты: СЛ 17 (Размер†, -10%) [63]; ЛВ 13 [60]; ИН 10 [0]; ЗД 13 [30]. Вторичные характеристики: Вред 1к+2/3к-1; БГ 58ф.; ЕЖ 22 (Размер†, -10%) [9]; Воля 10 [0]; Восп 12 [10]; ЕУ 13 [0]; БС 6,00 [-10]; БД 7† [0].

Преимущества: Высокий болевой порог [10] *и* Путешественник 4 [40]. • Ещё 30 очков распределите среди СЛ +1 - +3 [9/ур.], ЗД +1 - +3 [10/ур.], Восп +1 - +6 [5/ур.], Чувство направления [5], Обострённые чувства (любое) [2/ур.], Устойчивость к алкоголю [1], Понимание животных [5], Друг животных 1-4 [5/ур.], Боевые рефлексы [15], Необычное обоняние[15], Бесстрашие [2/ур.], Спортивный [5] *или* Очень спортивный [15], Трудно убить [2/ур.], Трудно лишить сознания [2/ур.], Подъёмная сила 1-3 [3/ур.], Удача [15] или Экстраординарная удача [30], Устойчивость к магии [2/ур.], Быстрое заживление [5] *или* Очень быстрое заживление [15], Восстановление сознания [10], Сопротивление болезням (+3) или (+8) [3 или 5], Сопротивление ядам (+3) [5], Личные вещи [Разные], Ударная сила 1 или 2 [5 или 9†], Устойчивость к температуре 1 или 2 [1 или 2], или Привязанность к оружию [1].

Недостатки: Гигантизм [0] и Социальная дискриминация (меньшинство) [-10]. • Еще -10 очков распределите среди Легко понять[-10], Доверчивость [-10*], Языки: Говорит (родной)/Пишет (нет) [-3], Низкий ТУ 1 или 2 [-5 или -10], Дурные привычки (грубиян) [-5], Фобия (механизмы) [-5*], или Богатство (бедность) [-10]. • Ещё -20 очков распределите среди предыдущих черт или Внешность (Непривлекательная или Уродливая) [-4 или -8], Вспыльчивость [-10*], Неистовство [-10*], Кровожадность [-10*], Разорительная привычка [-5*] или Фобия (толпа) [-15*], Обжорство [-5*], Неуклюжие руки 1 или 2 [-5 или -10], Жуткое похмелье[-1], Импульсивность [-10*], Самоуверенность [-5*], или Чувство долга (соратники) [-5].

Основные умения: Камуфляж (Л) ИН+4 [1]-14‡; Навигация (наземная) (С) ИН+4 [2]-14‡; Выживание (любое) (С) Восп+3 [1]-15‡; и Следопыт (С) Восп+3 [1]-15‡. • Одно из Метание оружия (Топор/Булава, Гарпун, Копьё, или Палка) (Л) ЛВ+2 [4]-15; или Болас, Лук, Копьеметалка или Метание, всё (С) ЛВ+1 [4]-14. • *Один* из следующих четырёх наборов контактных умений:

1. Одно из Топор/Булава, Палаш или Копьё, всё (С) ЛВ+2 [8]-15 и Щит (Л) ЛВ+3 [8]-16.
2. Цеп (Т) ЛВ+1 [8]-14 и Щит (Л) ЛВ+3 [8]-16.
3. Одно из Древковое оружие, Копьё, Двуручный топор/булава или Двуручный меч, всё (С) ЛВ+4 [16]-17.
4. Двуручный цеп (Т) ЛВ+3 [16]-16.

Дополнительные умения: Драка (Л) ЛВ [1]-13; Скрытность и Борьба, оба (С) ЛВ [2]-13; Подражание звукам (звуки животных или крик птиц) и Натуралист, оба (Т) ИН+2 [1]-12‡; Плавание (Л) ЗД [1]-13; Ходьба и Бег, оба (С) ЗД-1 [1]-12; и Рыбная ловля (Л) Восп+4 [1]-16‡.

Фоновые умения: Обращение с животными (любое), Изменение внешности (животные) и Предсказание погоды, все (С) ИН [2]-10; *и* Запугивание (С) Воля [2]-10. • *Четыре* из Выбивание дверей (Л) ЛВ [1]-13; Лазание (С) ЛВ-1 [1]-12; Первая помощь, Язык жестов, или Моряк, все (Л) ИН [1]-10; Пирушки (Л) ЗД [1]-13; Тяжёлая атлетика (С) ЗД-1 [1]-12; Лыжный спорт (Т) ЗД-2 [1]-11; или Наблюдатель (С) Восп-1 [1]-11.

* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.B120.

† Включая влияние Гигантизма (с.B20). Премия +1 к броскам атаки по вам. Вы *можете* применять увеличенное оружие (с.27) и *должны* носить очень большую броню (с.28).

‡ Включая +4 за Путешественника.

Детализация

Существуют несколько архетипов варваров У некоторых *берсерков* больше СЛ, больше «физических сил» как ЗД и их Трудно убить, и некоторые недостатки как Неистовство и Кровожадность. При концентрации на *выживании* важны Восп, Необычное обоняние, Устойчивость к температуре и недостатки Безграмотность, Низкий ТУ и уменьшенное Богатство. *Благородные стражи пустошей* предпочитают Понимание животных, Друг животных, Бесстрашие и недостатки Самоуверенность и Чувство долга.

Выбирайте оружейные умения, подчеркивающие желаемый «стиль». Стереотипный средневековый воин может обладать умениями Топор/Булава, Щит и Метание оружия (Топор/Булава). Пещерные люди предпочитают Копьё и Метание оружия (Копьё).

Происхождение диктует множество фоновых умений по Выживанию. Приморские варвары с Замороженного Севера будут иметь Выживание (Арктика), Моряк и Лыжный спорт. Житель джунглей в леопардовой шкуре решит, что Выживание (Джунгли), Язык жестов и Наблюдатель более полезны.

Так как *любое* оружие смертельно при СЛ 17, вам не нужен дорогой меч; достаточно топоров, палок и дубин. В отличии от другого война, вам стоит рассмотреть возможность траты еще 5 очков на причуды, которые укрепят ваш архетип, а не жертвовать им ради денег. Например, лесной воин может купить лишних два уровня Маскировки и повысить уровень Незаметности — сила *и* скрытность - смертоносная смесь!

Бард

250 очков

Вы волшебный менестрель, который балуется по немного всем: воровскими навыками Плута (с.12), мастерством меча Головореза (с.11) и заклинаниями Колдуна (с.13). Вам редко нужно быть грубым и прямолинейным — сила Песни барда (с.21) позволит вам усмирить множество оппонентов без обращения к насилию или утомительным заклинаниям. Ваш репертуар приносит небывалые социальные блага, помогая партии успешно решать важные дела, выгодно прдовать и покупать в городе.

Атрибуты: СЛ 11 [10]; ЛВ 12 [40]; ИН 14 [80]; ЗД 11 [10].

Вторичные характеристики: Вред 1к-1/1к+1; БГ 24 ф.; ЕЖ 11 [0]; Воля 14 [0]; Восп 14 [0]; ЕУ 11 [0]; БС 6,00 [5]; БД 6 [0].

Преимущества: Талант Барда 2 [16]; Харизма 1 [5]; Музыкальные способности 2 [10]; *и* Голос [10]. • 25 очков за способности Песни Барда (с.21); остальное вложите в особые умения и заклинания. • Ещё 25 очков распределите среди дополнительных способностей Песни Барда или ЛВ +1 [20], ИН +1 [20], ЕУ +1 - +8 [3/ур.], БС +1 [20], Обостренный слух [2/ур.], Внешность (Привлекательная, Красивая или Очень красивая) [4, 12 или 16], Талант Барда 3 или 4 [8 или 16], Харизма 2-6 [5/ур.], Культурная адаптация [10], Идеальная память [5] *или* Фотографическая память [10], Честное лицо [1], Талант к языкам [10], Языки (любые) [2-6/яз.], Удача [15], Музыкальные способности 3 или 4 [5 или 10], Нет похмелья [1], Пронзительный голос [1], Личные вещи [разные], Социально-активный 1 [15], Подхалим [5], Богатство (Обеспеченный или Богатый) [10 или 20] или Скрытый талант 1 [20].

Недостатки: на -15 очков выберете из следующего Общительный [-5] *или* Контактный [-10], Вечеринки [-5*], Развратность [-15*], Чувство долга (компаньоны по приключению) [-5] или Ксенофилия [-10*]. • Ещё на -15 очков выберете из недостатков Любопытство [-5*], Импульсивность [-10*], Самоуверенность [-5*] или Насмешник [-15*]. • Ещё на -20 очков выберите недостатков из двух предыдущих списков или Кодекс чести (джентльмены) [-10], Ложь [-15*], Дурные привычки (Постоянное пение или бренчание) [-5], или Постбоевой синдром [-5*].

Основные умения: Артистизм (С) ИН [2]-14; Дипломатия (Т) ИН [1]-14†; Заговаривание зубов (С) ИН+1 [1]-15†; Музыкальный инструмент (любой) (Т) ИН [2]-15‡; Выступление (С) ИН+1 [1]-15†; Публичное выступление (С) ИН+2 [1]-16†§; и Пение (Л) ЗД+4 [1]-15†‡. • *Одно* из Рапира, Сабля, Палаш или Малый меч, все (С) ЛВ+2 [8]-14. • *Одно* из Щит (Баклер) (Л) ЛВ+2 [4]-14; Плащ или Дага, оба (С) ЛВ+1 [4]-13; или увеличьте глвное умение меча до ЛВ+2 [12]-15. • *Одно* из Метание оружия (нож) (Л) ЛВ+1 [2]-13; или Лук или Метание, оба (С) ЛВ [2]-12.

Дополнительные умения: Быстрое выхватывание (любое) (Л) ЛВ [1]-12; Скрытность (С) ЛВ [2]-12; Свежие новости (любые) и Хорошие манеры (высшее общество), оба (Л) ИН [1]-14; Допрос, Торговое дело, Пропаганда и Знание улиц, все (С) ИН-1 [1]-13; Композитор (Т) ИН [1]-14‡; Пирушки (Л) ЗД [1]-11; Запугивание (С) Воля-1 [1]-13; и Определение лжи (Т) Восп-2 [1]-12.

Фоновые умения: Геральдика и Поэзия, оба (С) ИН-1 [1]-13. • *Шесть* из Лазание или Танцы, оба (С) ЛВ-1 [1]-11; Акробатика или Ловкость рук, оба (Т) ЛВ-2 [1]-10; Первая помощь или Язык жестов, оба (Л) ИН [1]-14; Знаток (любое), Изменение внешности, Обучение, или Письмо, все (С) ИН-1 [1]-13; Подражание звукам (речь) или Чревовещание, оба (Т) ИН-2 [1]-12; Ходьба (С) ЗД-1 [1]-10; Сексапильность (С) ЗД+1 [1]-12†; Собирание (Л) Восп [1]-14; или Наблюдатель (С) Восп-1 [1]-13.

Особые умения и Заклинания: потратьте 20 очков на Гипноз (Т) ИН-2 [1]-12; Воздействие музыкой (ОТ) ИН-1 [1]-13‡; Убеждение (Т) Воля-2 [1]-12; Внушение или Внушение эмоций, оба (Т) Воля-2 [1]-12 (требует Убеждение); Очарование (Т) Воля-2 [1]-12 (требует Внушение); или заклинания колдуна (с.20) из школ Общения и Понимания и/или Контроля Разума, которые будут либо (Т) ИН [1]-14 либо (ОТ) ИН-1 [1]-13 с премией +2 за Талант Барда.

* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.B120.
† Включая +2 за Голос.
‡ Включая +2 за Музыкальные способности.
§ Включая +1 за Харизма.

Детализация

Бард не может *начать* игру экспертом во всём, поэтому может быть трудно играть им до тех пор, пока он не заработает достаточно очков для своих главных способностей. Таким образом, барды хороши для игроков, которые не прочь *поддержать* партию немного песней, немного заклинанием и немного мечем. Это помогает решить проблему на ранних стадиях концентрируясь на Песне Барда (Острый язык и Ужас работаю хорошо и в бою), заклинании (также полезны в бою, как и выгоды от высокого ИН или Талант Барда) или небоевая деятельность (например, высокая Харизма улучшает реакции на вас, а применение умения Увлечение помогает поставить нейтральные колеблющиеся отряды на сторону барда; см. с.B191).

Так как барду нужен дорогой меч *и* музыкальный инструмент – последний часто покупают как дорогую сильную вещь (с.28) – разумно было бы пожертвовать 5 очками за причуды ради денег. Учитывая разнообразие способностей, инструментов и заклинаний Песни Барда, он особо не *нуждается* в этих очках для отличия от своих коллег.

Клерик

250 очков

Вы смертный представитель Божественной Силы. Во можете быть не *физическим* врагом Зла, как Святой воин (с.7), но вы не законченный идеалист — когда Зло необходимо сломить, вы приходите и боретесь с ним. В дополнение к вашему мирскому оружию ваш Бог дарует лечение и защитные заклинания (с.19), а также искру Святой Мощи (с.22), которая никогда не подведёт, даже когда вы не в силах сражать или колдовать.

Атрибуты: СЛ 12 [20]; ЛВ 12 [40]; ИН 14 [80]; ЗД 12 [20].

Вторичные характеристики: Вред 1к-1/1к+2; БГ 29 ф.; ЕЖ 12 [0]; Воля 14 [0]; Восп 14 [0]; ЕУ 12 [0]; БС 6,00 [0]; БМ 6 [0].

Преимущества: Церковный сан [5] и Дарованная сила 3 [30]. • 25 очков на Святые способности (с.22); остальное вложите в заклинания. • На 20 очков возьмите дополнительных Святых способностей или СЛ +1 или +2 [10 или 20], ЛВ +1 [20], ИН +1 [20], ЗД +1 или +2 [10 или 20], Воля +1 - +4 [5/ур.], ЕУ +1 - +6 [3/ур.], Бесстрашие [2/ур.] или Невозмутимость [15], Лекарь 1 или 2 [10 или 20], Языки (любые) [2-6/яз.], Удача [15], Ментальный щит [4/ур.], Дарованная сила 4 или 5 [10 или 20], Сопротивление болезням (+3) или (+8) [3 или 5] или Личные вещи [разные].

Недостатки: *одно* из Законопослушный (12) [-10], Чувство долга (единоверцы) [-10] или Клятва (не холодное оружие) [-10]. • Ещё -15 очков распределите среди следующих черт или Требования веры (ритуалы или мистицизм) [-5 или -10], Фанатизм [-15], Нетерпимость («злые» религии) или (все другие религии) [-5 или -10], Клятва (целомудрие или вегетарианство) [-5] или Богатство (небогатый или бедный) [-10 или -15]. • Ещё -25 очков потратьте на черты из двух предыдущих списков или Филантропия [-15*], Щедрость [-5*] или Скупость [-10*], Обжорство [-5*], Самоуверенность [-5*], Полный [-1] или Толстый [-3], Альтруист [-5*], Чувство долга (компаньоны по приключениям) [-5], Упрямство [-5], Правдивость [-5*], или Притягивающий необычное [-15].

Основные умения: Нетрадиционная медицина (святость) (Т) Восп [4]-14 и Экзорцизм (Т) Воля [4]-14. • *Одно* из Природная атака (любая) (Л) ЛВ+2 [4]-14; Метание (С) ЛВ+1 [4]-13; или Праща (Т) ЛВ [4]-12. • *Один* из следующих наборов умений в контактном оружии:

1. *Или* Топор/Булава или Палаш, оба (С) ЛВ+2 [8]-14, *и* Щит (Л) ЛВ+2 [4]-14.
2. Цеп (Т) ЛВ+1 [8]-13 и Щит (Л) ЛВ+2 [4]-14.
3. Посох (С) ЛВ+3 [12]-15.

Дополнительные умения: Первая помощь (Л) ИН [1]-14; Тайное знание (Демоны, Духи или Нежить), Оккультизм, Публичное выступление и Обучение, все (С) ИН-1 [1]-13; Диагностика, Теология и Религиозный обряд, все (Т) ИН-2 [1]-12; Хирургия (ОТ) ИН-2 [2]-12; и Медитация (Т) Воля-2 [1]-12.

Фоновые умения: *Пять* из Лазание или Скрытность, оба (С) ЛВ-1 [1]-11; Язык жестов, Попрошайничество или Хорошие манеры (Высшее общество), все (Л) ИН [1]-14; Исследования или Письмо, оба (С) ИН-1 [1]-13; Ходьба (С) ЗД-1 [1]-11; Собирание (Л) Восп [1]-14; или Наблюдатель или Обыск, оба (С) Восп-1 [1]-13.

Заклинания: выберите 20 заклинаний клерика (с.19), которые в основном (Т) ИН+1 [1]-15 или (ОТ) ИН [1]-14 с премией +3 за Дарованную силу.

* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.B120.

Детализация

Классический фэнтезийный клерик, который хочет обращать нежить, должен вложить 24 из 25 очков предназначенных для Святых способностей в Истинную веру с улучшением Обращение (***GURPS Powers***, с.84). Есть и другие возможности, но большинство лучше всего работает с высокоуровневыми способностями, будьте аккуратны при распределении заработанных очков. Затем, самое важное это выбрать начальные заклинания клерика. Основные направления это заклинания, увеличивающие сопротивление и боевую эффективность, известные как «бафы»; лечащие заклинания; и заклинания против сверхъестественных врагов (злые колдуны, нежить и т.п.). Например:

Бафы: Воздействие на духов, Броня, Храбрость, Уверенность, Пылающие оружие, Устойчивость к магии, Мощь, Сопротивление кислоте, Сопротивление холоду, Сопротивление болезням, Сопротивление огню, Сопротивление молнии, Сопротивление боли, Сопротивление яду, Сопротивление сдавливанию, Щит, Укрепление Воли, Сила, Тепло и Мудрость.

Лечение: Пробуждение, Очищение, Великое лечение, Лечебный сон, Дарить энергию, Дарить жизнь, Большое лечение, Малое лечение, Нейтрализация яда, Восстановление энергии, Снятие паралича, Восстановление, Восстановление слуха, Восстановление зрения, Восстановление речи, Поделиться жизнью, Превратить камень в плоть, Остановить кровотечение, Остановить паралич и Остановить спазмы.

Сверхъестественное оружие: Воздействие на духов, Астральное зрение, Аура, Приказ, Прика духам, Обнаружение магии, Снять переселение, Упокоение, Устойчивость к магии, Изгнание духов, Чувствовать духов, Тишина, Укрепление воли, Призыв духа, Солнечный удар, Солнечный свет, Удар грома, Обращение духа, Обращение зомби и Страж.

Данный выбор *может* быть связан с богом клерика, но и другие черты могут отражить сущность божества. Например, жрец Бога воный может взять больше ЛВ; недостатки Фанатизм, Нетерпимость и Самоуверенность; и «солдатские» умения Лазание, Ходьба и Скрытность.

Многие клерики возможно захотят пустить часть или все 5 очков причуд на деньги что бы приобрести хорошие мощные вещи (с.28) – многие захотят мощный религиозный символ – и достойную броню.

Друид

250 очков

Друзья зовут вас «жрецом природы». На половину они правы: вы поклоняетесь Природе, а Природа имеет сильных союзников, но прежде всего вы посвящены Жизни, и ваши силы это божественная награда за рвение. Подобно клерику (с.6), вы творите поддерживающие заклинания (с.19). Вы также посвящены в Искусство Друидов (с.22). Эти дары не очень хорошо работают в подземельях, но они *работают* – и без вас партия часто не захочет идти в подземелье!

Атрибуты: СЛ 11 [10]; ЛВ 12 [40]; ИН 14 [80]; ЗД 13 [30].

Вторичные характеристики: Вред 1к-1/1к+1; БГ 24 ф.; ЕЖ 11 [0]; Воля 14 [0]; Восп 14 [0]; ЕУ 13 [0]; БС 6,00 [-5]; БД 6 [0].

Преимущества: Садовник 1 [5] и Дарованная сила 3 (друид) [30]. • 20 очков вложите в способности Друидов (с.22); оставшиеся в заклинания. • Ещё 20 распределите среди способностей Друидов или ИН +1 [20], ЗД +1 или +2 [10 или 20], Восп +1 - +4 [5/ур.], ЕУ +1 - +6 [3/ур.], Друг животных 1-4 [5/ур.], Садовник 2-4 [5/ур.], Лекарь 1 или 2 [10 или 20], Интуиция [15], Удача [15], Ментальный щит [4/ур.], Путешественник 1 или 2 [10 или 20], Дарованная сила (друид) 4 или 5 [10 или 20], Сопротивление болезням (+3) или (+8) [3 или 5], Личные вещи [разные], или Понимание духов [10].

Недостатки: -20 очков распределите на Требования веры (ритуалы или мистицизм) [-5 или -10], Чувство долга (дикая природа) [-15], Клятва (веритерианство) [-5], Клятва (не спать в помещении) [-10] или Богатство (небогатый или бедный) [-10 или -15]. • Ещё -25 очков потратьте на предыдущие черты или Нетерпимость (городские) [-5], Одиночка [-5*], Нет чувства юмора [-10], Дурные привычки («грязный хиппи») [-5], Самоуверенность [-5*], Фобия (толпа) [-15*], Фобия (огонь) [-5*], Фобия (механизмы) [-5*], Упрямство [-5], или Притягивающий необычное [-15].

Основные умения: Нетрадиционная медицина (друид) (Т) Восп [4]-14; Знахарь(ОТ) ИН [4]-14†; и Натуралист (Т) ИН [2]-14†. • *Одно* из Природная атака (любая) или Метание оружия (Копьё или Палка), все (Л) ЛВ+2 [4]-14; Болас, Лассо или Метание, все (С) ЛВ+1 [4]-13; или Духовая трубка, Сеть или Праща, все (Т) ЛВ [4]-12. • *Один* из следующих двух наборов умений контактного оружия:

1. *Одно из* Топор/Булава, Палаш, Короткий меч, или Копьё, все (С) ЛВ+2 [8]-14 *и* Щит (Л) ЛВ+2 [4]-14.
2. *Или* Копьё или Посох, оба (С) ЛВ+3 [12]-15.

Вторичные умения: Маскировка (Л) ИН [1]-14; Обращение с животными (любые), Изменение внешности (животные), Тайное знание (элементали, феи или природные духи), и Предсказание погоды, все (С) ИН-1 [1]-13; Подражание звукам (звуки животных или крики птиц), Фармакология (травы), Религиозный обряд (друид), Теология (друид) и Ветеринария, все (Т) ИН-2 [1]-12; и Выживание (любое) (С) Восп-1 [1]-13.

Фоновые умения: Лазание и Скрытность, оба (С) ЛВ [2]-12; и Ходьба (С) ЗД-1 [1]-12. • *Три* из Нож (Л) ЛВ [1]-12; Первая помощь или Язык жестов, оба (Л) ИН [1]-14; Обращение с животными (любое другое), Тайное знание (любое другое), или Обучение, все (С) ИН-1 [1]-13; Диагностика или Яды, оба (Т) ИН-2 [1]-12; или Наблюдатель (С) Восп-1 [1]-13.

Заклинания: выберите 20 заклинаний друида (с.19), которые будут (Т) ИН+1 [1]-15 или (ОТ) ИН [1]-14 с премией +3 за Дарованную силу (друид).

* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.B120.
† Включая +1 за Садовника.

Детализация

Друиды делятся на несколько больших категорий, в основном в зависимости от заклинаний. *Мастер животных* предпочитает заклинания призыва и взаимодействия с животными, и может начать игру зная Контроль животных (птиц. рыб, млекопитающих, рептилий или червей), Связь с животными, Поднятие животных, Поиск животных, Разговор с животными, Уход за животными, Призыв животных, Мастер, Защита животных, Подражание животным (птицам. рыбам, млекопитающим, рептилиям или червям), Наездник и Дикий наездник.

Элементалист предпочитает заклинания силы элементалей. В типичном списке заклинаний на начало будут Облака, Туман, Заморозок, Мороз, Мистический туман, Дождь, Восстановление энергии, Формирование воздуха, земли, воды, Снег, Призыв элементаля воздуха, земли, огня, воды, Стена ветра, Волны, Водоворот, Ветер и Ураган.

Зелёные друиды фокусируются на заклинаниях Растений и магии полезной в лесу. Такие друиды могу начать с Оживление растений, Цветение, Скрытие, создание растений, Ошибочные следы, Лесное предупреждение, Спрятать следы, Опознать растение, Контроль растения, Рост растения, Чувство растения, Разговор с растением, Растительное зрение, Облако пыльцы, Ореховый дождь, Восстановление растений, Формирование растений, Беспорядочный рост, Проход через растения и Проход через лес.

Конечно друид может знать немного *любую* группу заклинаний – он не ограничен списком выше. Друиды которые хотят иметь мощные боевые заклинания и оборотничество должны повысить Дарованную силу (друид) до уровня 4 или 5 за очки преимуществ.

В отличии о иных чародеев, друиды редко тратят свои 5 очков причуд на деньги ради мощных вещей. Предпочитая вложиться в заклинания или Способности друидов.

Святой воин

250 очков

Вы сражаетесь за правду — с помощью богов. Вы выходите на поиски, что бы похоронить Зло на дне могилы и убедиться что оно *останется* там. Подобно клерику (с.6), вы несёте пламя Святой мощи (с.22), но где клерик применяет магию, вы предпочитаете меч, как рыцарь (с.8). Многие, кто не знает, считают вас знатоком всего по немногу, но вы настоящий специалист, когда дело касается уничтожения Зла.

Атрибуты: СЛ 13 [30]; ЛВ 13 [60]; ИН 12 [40]; ЗД 13 [30].

Вторичные характеристики: Вред 1к/2к-1; БГ 34 ф.; ЕЖ 13 [0]; Воля 14 [10]; Восп 12 [0]; ЕУ 13 [0]; БС 6,00 [-10]; БД 6 [0].

Преимущества: Прирождённый вождь 1 [5]; Высокая цель (убивать демонов *или* нежить) [5]; Святость 2 [10]; и Трюк (убитые вами враги не могут стать нежитью) [1]. • 25 очков в Святых способностях (с.22); вложите остальное в преимущества. • Ещё 25 распределите среди дополнительных Святых способностей или СЛ +1 или +2 [10 или 20], ЛВ +1 [20], ЗД +1 или +2 [10 или 20], ЕЖ +1 - +3 [2/ур.], Воля +1 - +5 [5/ур.], Прирождённый вождь 2-4 [5/ур.], Боевые рефлексы [15], Улучшенный блок 1 [5], Улучшенное парирование 1 (одно умение контактного боя) [5], Бесстрашие [2/ур.] или Невозмутимость [15], Трудно убить [2/ур.], Трудно лишить сознания [2/ур.], Высокий болевой порог [10], Высокая цель (отличная от первой) [5], Святость 3 или 4 [5 или 10], Удача [15], Устойчивость к магии [2/ур.], Быстрое заживление [5], Восстановление сознания [10], Устойчивость к болезням (+3) или (+8) [3 или 5], Устойчивость к ядам (+3) [5], Личные вещи [разные], Ударная сила 1 или 2 [5 или 10], или Привязанность к оружию [1].

Недостатки: *Один из* Законопослушный (12) [-10], Чувство долга (хорошие создания) [-10], или Клятва (иметь не больше, чем сможешь увезти на коне) [-10]. • На другие -15 очков возьмите недостатки выше или Филантропия [-15*], Щедрость [-5*], Вечеринки [-5*], Требования веры (ритуалы или мистицизм) [-5 или -10], Фанатизм [-15], Нетерпимость («злые» религии) или (все иные религии) [-5 или -10], Альтруист [-5*], Правдивость [-5*], или Клятва (целомудрие) [-5]. • Ещё -15 очков на черты из двух предыдущих списков или Кровожадность [-10*], Кодекс чести (рыцарский) [-15], Легко понять [-10], Нет чувства юмора [-10], Самоуверенность [-5*], Чувство долга (компаньоны по приключениям) [-5], или Упрямство [-5].

Основные умения: Экзорцизм (Т) Воля [4]-14 *и* Тайное знание (демоны или нежить) (С) ИН [2]-12. • *Одно* из Арбалет *или* Метание оружия (Топор/Булава или Копьё), все (Л) ЛВ+2 [4]-15; или Метание (С) ЛВ+1 [4]-14. • *Один* из наборов умений контактного боя:

1. *Одно* из Топор/Булава, Палаш, или Копьё, все (С) ЛВ+3 [12]-16, *и* Щит (Л) ЛВ+3 [8]-16.
2. Цеп (Т) ЛВ+2 [12]-15 *и* Щит (Л) ЛВ+3 [8]-16.
3. *Одно* из Древковое оружие, Копьё, или Двуручный меч, все (С) ЛВ+5 [20]-18.

Дополнительные умения: Драка (Л) ЛВ+1 [2]-14; Борьба (С) ЛВ+1 [4]-14; Лидерство (С) ИН [1]-12†; Физиология (тип монстров) и Психология (тотже тип монстров), оба (Т) ИН [4]-12; Стратегия и Тактика, оба (Т) ИН [2]-12†; и Запугивание (С) Воля-1 [1]-13.

Фоновые умения: Религиозный обряд и Теология, оба (Т) ИН-2 [1]-10; Медитация (Т) Воля-2 [1]-10; и Нетрадиционная медицина (святая) (Т) Восп-2 [1]-10. • Пять из Быстрое выхватывание (любое) (Л) ЛВ [1]-13; Лазание, Пика, Верховая езда (лошадь), или Скрытность, все (С) ЛВ-1 [1]-12; Первая помощь или Язык жестов, оба (Л) ИН [1]-12; Допрос (С) ИН-1 [1]-11; Физиология (другой тип монстров) или Психология (другой тип монстров), оба (Т) ИН-2 [1]-10; Ходьба (С) ЗД-1 [1]-12; или Наблюдатель (С) Восп-1 [1]-11.

* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.B120.
† Включая +1 за Прирожденный вождь (с.14).

Детализация

Весь смысл в игре святым войном — обладание Святыми способностями, так что имеет смысл предпочтительно выбрать их в преимуществах. Святой воин исключительно хорошо применяет Благословение (возможно Героический его вариант; см. с.B41), Устойчивость к Злу, Сверхъестественные Силы и Истинная вера с Обращением (***GURPS Силы***, с.84). Игрокам, желающим сконцентрироваться только на бое, будет интереснее играть варварами, рыцарями и головорезами.

При других вариантах нужно подчёркивать архетип. Некоторые Святые войны являются образцом религиозного рыцаря (*мирная* Высокая цель, Святость, Филантропия, Кодекс чести и конечно же умения Пика и Верховая езда); иные жёсткие инквизиторы (большая Воля, Невозмутимость, Законопослушный, Нетерпимость, Нет чувства юмора и умения типа Скрытность и Допрос). Все крестоносцы, возглавляют ли они армии (дополнительно Прирождённый вождь, Фанатизм, Чувство долга и солдатские умения типа Первая помощь и Ходьба) или противостоят Злу в индивидуальном бою (больше СЛ и ЕЖ, Высокий болевой порог, Кровожадность и вспомогательные Физиология и Психология специально для монстров).

Как и все бойцы, святой воин может пожертвовать 5 очками за причуды ради денег для покупки оружия и брони.

Рыцарь

250 очков

Формально, вы можете не быть рыцарем, но вы больше чем некоторые щёголи из замка. В любом случае, «рыцарь» будет лучше «бойца» (скучно!) или «бандита» (обидно!). Подобно варвару (с.4), вы предпочитаете тяжёлое оружие, а подобно головорезу (с.11), вы очень умелы. В отличии от обоих, однако, вы обладаете здравым смыслом что бы носить соответствующую броню. Вы идёте в подземелья что бы доказать свою доблесть — хотя добыча не помешает, учитывая цены на достойную оружие и броню.

Атрибуты: СЛ 14 [40]; ЛВ 14 [80]; ИН 10 [0]; ЗД 13 [30].

Вторичные характеристики: Повр 1к/2к; БГ 39 ф.; ЕЖ 14 [0]; Воля 10 [0]; Восп 10 [0]; ЕУ 13 [0]; БС 6,00 [-15]; БД 6 [0].

Преимущества: Прирожденный вождь 2 [10]; Боевые рефлексы [15]; *и* Высокий болевой порог [10]. • Другие 60 очков распределите среди СЛ +1 - +6 [10/ур.], ЛВ +1 - +3 [20/ур.], ЗД +1 - +6 [10/ур.], ЕЖ +1 - +4 [2/ур.], БС +1 или +2 [20 или 40], Устойчивостькалкоголю [1], Прирожденный вождь 3 или 4 [5 или 10], Улучшенный Блок 1 [5], Улучшенное Парирование 1 (Одно умение контактного оружия) [5], Бесстрашие [2/ур.], Спортивный [5] или Очень Спортивный [15], Трудно убить [2/ур.], Трудно лишить сознания [2/ур.], Удача [15] *или* Экстраординарная Удача [30], Пронзительный голос [1], Быстрое заживление [5], Восстановление сознания [10], Личные вещи [разные], Ударная сила 1 или 2 [5 или 10], Связь с оружием[1] или Мастер оружия [20 - 45].

Недостатки: на -20 наберите недостатков из Вспыльчивость[-10*], Кровожадность [-10*], Кодекс чести (пиратский, солдатский или рыцарский) [-5, -10 или -15], Навязчивая идея (убивать определенный тип монстров) [-5*], Одноглазый [-15], Чувство долга (нация) [-10], Клятва (никогда не уклоняться от боя) [-10] или Рана [-5]. • Ещё -15 очков распредели среди Задира [-10*], Вечеринки [-5*], Жадность [-15*], Законопослушный [-10*], Развратность [-15*], Самоуверенность [-5*], или Чувство долга (компаньоны по приключениям) [-5].

Основные умения: Драка (Л) ЛВ+1 [2]-15 *или* Бокс (С) ЛВ [2]-14; Быстрое выхватывание (любое) (Л) ЛВ+1 [1]-15†; Нож (Л) ЛВ [1]-14; Щит (Л) ЛВ+2 [4]-16‡; *и* Борьба Сумо *или* Борьба, оба (С) ЛВ [2]-14. • *Одно* из Арбалет или Метание оружия (Топор/Булава или Копьё), все (Л) ЛВ+2 [4]-16; Лук или Метание, оба (С) ЛВ+1 [4]-15; или Праща (Т) ЛВ 4]-14. • *Один* из следующих трёх наборов:

1. *Одно* из Топор/Булава, Палаш, Древковое оружие‡, Короткий меч, Копьё‡, или Двуручный меч‡, все (С) ЛВ+6 [24]-20; или Цеп (Т) ЛВ+5 [24]-19.

2. *Два* из Топор/Булава, Палаш, Древковое оружие‡, Короткий меч, Копьё‡, или Двуручный меч‡, все (С) ЛВ+3 [12]-17; или Цеп (Т) ЛВ+2 [12]-16.

3. *Три* из Топор/Булава, Палаш, Пика, Древковое оружие‡, Верховая езда (лошадь), Короткий меч, Копьё‡, или Двуручный меч‡, все (С) ЛВ+2 [8]-16; или Цеп (Т) ЛВ+1 [8]-15.

Дополнительные умения: Оружейник (доспехи *или* контактное оружие) и Знаток (оружие), оба (С) ИН+1 [4]-11; Лидерство (С) ИН+1 [1]-11§; *и* стратегия и Тактика, оба (Т) ИН+1 [2]-11§.

Фоновые умения: *четыре* из Выбивание дверей (Л) ЛВ [1]-14; Лазание или Скрытность, оба (С) ЛВ-1 [1]-13; Первая помощь, Язык жестов, или Хорошие манеры (высшее общество), все (Л) ИН [1]-10; Азартные игры, Геральдика, или Знание улиц, все (С) ИН-1 [1]-9; Пирушки (Л) ЗД [1]-13; Ходьба (С) ЗД-1 [1]-12; Запугивание (С) Воля-1 [1]-9; Собирание (Л) Восп [1]-10; или Наблюдатель (С) Восп-1 [1]-9.

* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.B120.

† Включая +1 за Боевые рефлексы.

‡ Рыцари, предпочитающие двуручное оружие, могут отменить Щит и повысить уровень умения в двуручном оружии.

§ Включая +2 за Прирожденный вождь (с.14).

Детализация

С *60* очками в преимуществах вам подходит любой архетип «тяжёлого бойца». Например такого, как благородный рыцарь (Прирожденный вождь, Мастер оружия с рыцарским оружием, Кодекс чести (рыцарский), Законопослушный, Чувство долга и умения Палаш, Геральдика, Пика, Верховая езда и Хорошие манеры); гибкая Амазонка (больше ЛВ и БС, Чувство долга к сёстрам, умения Короткий меч и Копьё и солдатские знания Первая помощь, Ходьба и Собирание); бандит (большая СЛ, Вспыльчивость, Кровожадность, умения Цеп потому что это круто, Выбивание дверей и Запугивание); и крепкий наёмник (больше ЗД и ЕЖ, Трудно убить, Быстрое заживление, Кодекс чести (солдатский), Жадность, умения Древковое оружие для боя, и Пирушки и Азартные игры для отдыха).

Важным решением будет выбор: взять *мастерское* владение одним оружием или хорошо знать два или три. Одно умения позволит вам преобладать в бою уже в начале игры. Вы не можете знать, какую добычу получите, но если владеете умениями Топор/Булава, Палаш *и* Цеп, то сможете использовать большинство одноручного оружия из найденного. Помните, что некоторые оружия требуют несколько умений; например самураю нужны Палаш *и* Двуручный меч для его катаны (но нельзя отменять Щит).

Большинство рыцарей меняют свои 5 очков за причуды на деньги для брони и оружия.

Мастер боевых искусств

250 очков

Вы настоящий мастер рукопашного боя и экзотического оружия из далёких земель — возможно таинственного Востока. Хотя рыцарь (с.8) и головорез (с.11) утверждают что владеют «боевыми искусствами», их *кунг-фу* слабо. Годы монашеского аскетизма пробудили в вас дар Мастерства Ки (с.21) и наделили дисциплиной, что является каналом вашей внутренней силы. Сейчас вы покинули монастырь ради подземелий для оттачивания искусства в борьбе с сильными врагами.

Атрибуты: СЛ 11 [10]; ЛВ 16 [120]; ИН 10 [0]; ЗД 12 [20]. вторичные характеристики: Повр 1к-1/1к+1; БГ 24 ф.; ЕЖ 11 [0]; Воля 11 [5]; Восп 10 [0]; ЕУ 12 [0]; БС 7,00 [0]; БД 8 [5].

Преимущества: Ки талант 2 [30] *и* Ученик мастера [30]. • 20 очков в способностях Ки (с.21); остальное в специальные умения. • Еще 20 в дополнительные способности Ки или СЛ +1 или +2 [10 или 20], ЛВ +1 [20], ИН +1 [20], ЗД +1 или +2 [10 или 20], Воля +1 - +4 [5/ур.], Восп +1 - +4 [5/ур.], ЕУ +1 - +6 [3/ур.], БС +1 [20], БД +1 или +2 [5 или 10], Обоюдорукость [5], Цы талант 3 [15], Боевые рефлексы [15], Улучшенное уклонение 1 [15], Улучшенное Парирование 1 или 2 (безоружный) [5 или 10], Спортивный [5] или Очень Спортивный [15], Гибкость [5] или Феноменальна гибкость [15], Высокий болевой порог [10], Удача [15], Устойчивость к магии [2/ур.], Ментальный Щит [4/ур.], Личные вещи [разные], Невозмутимость [15], Связь с оружием [1], Мастер оружия (одно экзотическое) [20], или Скрытый талант 1 [20].

Недостатки: Требования веры (ритуалы Ки) [-10]. • Еще на -25 выберите Кодекс чести (*Бусидо*, аналог рыцарского) [-15], Вечеринки [-5*], Законопослушный [-10*], Навязчивая идея («Совершенствовать моё искусство любой ценой!») [-10*], Социальная дискриминация (меньшинство) [-10], Клятва (вегетарианство) [-5], Клятва (безмолвие) [-10], Клятва (всегда биться без оружия) [-15], или Богатство (небогатый, бедный или Нищий) [-10, -15 или -25]. • Еще на -15 очков выбрать из предыдущих черт или Безжалостный [-5], Одиночка [-5*], Нет чувства юмора [-10], Самоуверенность [-5*], Чувство долга (компаньоны по путешествиям) [-5] или Упрямство [-5].

Основные умения: Прыжки (Л) ЛВ [1]-16; *и* Акробатика, Дзюдо и Каратэ, все (Т) ЛВ-1 [2]-15. • *Одно* из Метание оружия (Дрот, Нож, *или* Сюрикен) (Л) ЛВ [1]-16; Метание (С) ЛВ- 1 [1]-15; или Духовая трубка или Праща, оба (Т) ЛВ-2 [1]-14. • *Один* из следующих трёх наборов контактных умений:

1. *Два* из Нож (Л) ЛВ+2 [4]-18; Топор/Булава, Дзитте/Сай, Короткий меч, Малый меч, Посох, или Тонфа, все (С) ЛВ+1 [4]-17; или Цеп или Кусари, оба (Т) ЛВ [4]-16.

2. *Одно* из контактных оружейных умений из пункта 1 и повысить Дзюдо и Каратэ до ЛВ [4]-16.

3. *Без* умений в контактном оружии, но повысить Дзюдо или Каратэ до ЛВ+1 [8]-17 , а другое до ЛВ [4]-16.

Вторичные умения: Скрытность (С) ЛВ-1 [1]-15 *и* Медитация (Т) Воля-1 [2]-10.

Фоновые умения: Тактика (Т) ИН [4]-10. • *Три* из Быстрое выхватывание (любое) (Л) ЛВ [1]-16; Лазание (С) ЛВ-1 [1]-15; Первая помощь или Язык жестов (Л) ИН [1]-10; Обучение (С) ИН-1 [1]-9; Ходьба или Бег, оба (С) ЗД-1 [1]-11; Запугивание (С) Воля-1 [1]-10; или Наблюдатель (С) Восп-1 [1]-9.

Особые умения: *семь* из Недвижимая стойка, Легкий шаг, Парирование метательного оружия, Отбрасывание или Искусство метания, все (Т) ЛВ+1 [2]-17; Сокрушительный удар, Парящий прыжок (требует Мощный удар), или Парализующий удар, все (Т) ИН+1 [2]-11; Управление дыханием или Киай, оба (Т) ЗД+1 [2]-13; Контроль тела (ОТ) ЗД [2]-12; Ментальная сила (Л) Воля+3 [2]-14; Ментальный блок (С) Воля+2 [2]-13; Самогипноз или Мощный удар (Т) Воля+1 [2]-12; Нетрадиционная медицина (Ки) (Т) Восп+1 [2]-11; или Бой вслепую (ОТ) Восп [2]-10. Все учитывают +2 за Талант Ки.

* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.B120.

Детализация

Искусный боец должен уравновешивать свои способности Ки, иные преимущества и особые умения. Есть соблазн взять несколько боевых Ки-способностей (СП, Ударная сила и т.п.), а остальные очки вложить в одно умение (например, Мощный удар). Однако, воин, имеющий Мягкое падение, СП, Чувство опасности *и* Устойчивость будет, возможно, жить дольше и развивать свои умения!

Предпочтения в боевых умениях влияют на этот выбор. Часть мастеров боевых искусств бьются при помощи Дзюдо и Каратэ. Им *нужно* СП (для защиты рук) и Ударная сила (потому что у них нет рычага оружия), улучшенный Сокрушительный удар, чтобы пробивать броню. Искусные бойцы, бьющиеся голыми руками, могут взять дальнозоркость – между ними и врагом находится оружие.

Данный шаблон рассчитан на бойца, только что вышедшего из монастыря или академии. Он способный, но нужно время для оттачивания умений. Несколько очков значительно его усилят, а 5 очков за причуды могу значительно улучшить значимые умения. Эти очки не нужны ради денег – искусному бойцу нужно только недорогое оружие и, возможно, рукавицы (считаются за кастет *и* защищают кисти).

Разведчик

250 очков

Вас зовут «лучником», «странником» и «следопытом», и вы выполняете все эти роли. Но подобные ярлыки не отражают ваш реальный опыт. Имея скрытность плута (с.12) на природе и смешивая её с подвижностью и оружейными умениями головореза (с.11), вы становитесь мастером партизанской войны. Вы выследите неуловимую добычу по любым признакам – и когда следы ведут в подземелье, вы последуете по ним без колебания.

Атрибуты: СЛ 13 [30]; ЛВ 14 [80]; ИН 11 [20]; ЗД 12 [20].

Вторичные характеристики: Повр 1к/2к-1; БГ 34 ф.; ЕЖ 13 [0]; Воля 11 [0]; Восп 14 [15]; ЕУ 12 [0]; БС 7,00 [10]; БД 7 [0].

Преимущества: Героический лучник [20] *и* Путешественник 2 [20]. • 20 очков потратьте на СЛ +1 или +2 [10 или 20], ЛВ +1 [20], ЗД +1 или +2 [10 или 20], Восп +1 - +4 [5/ур.], БС +1 [20], БД +1 - +3 [5/ур.], Чувство направления [5], Обостренное зрение [2/ур.], Боевые рефлексы [15], Чувство опасности [15], Спортивный [5] или Очень Спортивный [15], Высокий болевой порог [10], Удача [15], Адаптация к темноте 1-9 [1/ур.], Путешественник 3 или 4 [10 или 20], Периферийное зрение[15], Быстрое заживление [5], Личные вещи [разные], Связь с оружием [1], или Мастер оружия (лук) [20].

Недостатки: -15 очков потратьте на Кровожадность [-10*], Безжалостный [-5], Жадность [-15*], Законопослушный [-10*], Самоуверенность [-5*], Чувство долга (компаньоны по приключениям) [-5], или Упрямство [-5]. • Еще -35 очков потратьте на черты выше или Кодекс чести (пирата или солдата) [-5 или -10], Нетерпимость (горожане) [-5], Одиночка [-5*], Нет чувства юмора [-10], Дурные привычки («Немоющийся дикарь») [-5], Паранойя [-10], Фобия (толпа) [-15*], Социальная дискриминация (изгнание) [-5], Клятва (не спать в помещениях) [-10], или Клятва (иметь не можешь чем можешь унести) [-10].

Основные умения: Лук (С) ЛВ+4 [16]-18; Маскировка (Л) ИН+3 [2]-14†; Быстрое выхватывание (стрела) (Л) ЛВ [1]-14; Наблюдатель (С) Восп [2]-14; и Следопыт (С) Восп+2 [2]-16†. • *Один* из следующих двух наборов контактных умений:

1. *Одно* из Палаш, Короткий меч, или Копьё, все (С) ЛВ+2 [8]-16, *и* Щит (Л) ЛВ+2 [4]-16.

2. *Одно* из Палаш, Короткий меч, Копьё, или Посох, все (С) ЛВ+3 [12]-17.

Дополнительные умения: Лазание и Скрытность, оба (С) ЛВ-1 [1]-13; Язык жестов (Л) ИН+1 [2]-12; Картография, Слежка, и Ловушки, все (С) ИН+1 [4]-12; Навигация (суша *или* море) (С) ИН+1 [1]-12†; Подражание звукам (пение птиц) (Т) ИН+1 [2]-12†; Ходьба (С) ЗД [2]-12; *и* Выживание (любое) (С) Восп+1 [1]-15†.

Фоновые умения: 8 на улучшение основных или дополнительных умений, или Драка, Быстрое выхватывание (любое другое), Удавка, Прыжки, Нож, или Вязание узлов, все (Л) ЛВ [1]-14; Малые корабли (без двигателя), Верховая езда (лошадь), Метание, или Борьба, все (С) ЛВ-1 [1]-13; Первая помощь или Моряк, оба (Л) ИН [1]-11; Оружейник (стрелковое оружие), Геологоразведка, или Предсказание погоды, все (С) ИН-1 [1]-10; Плавание (Л) ЗД [1]-12; Бег (С) ЗД-1 [1]-11; Лыжный спорт (Т) ЗД-2 [1]-10; или Обыск (С) Восп-1 [1]-13.

* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.B120.
† Включая +2 за Путешественника.

Детализация

У скаута может быть один из многих специализированных шаблонов. Они строятся вокруг умений Лук и Следопыт, плюс вспомогательные способности. Таким образом, чтобы выделяться, разведчику необходимы интересные наборы преимуществ, недостатков и умений. Классические архетипы включают:

Охотник за головами: вы захватываете преступников — живыми или мёртвыми — дополняя стрельбу ловушками и допросами. Чувство опасности или высокое Восп помогут избежать попыток обернуть это оружие против вас. Крайне подходящие недостатки - Безжалостный, Кодекс чести (пиратский), Жадность, Одиночка, Нет чувства юмора, и Паранойя. Умение одноручного контактного оружия и Щит пригодятся; не каждая охота заканчивается выстрелом из лука. На очки за фоновые умения увеличьте Скрытность и Ловушки, и докупите Драка, Вязание узлов, и Борьба для соответствия и расширения вашей профессии.

Егерь: вы на деле защищаете дороги и дикие места – часть патрулируя, часть охраняя. Боевые рефлексы – это классика (никто не застанет егеря врасплох), на оставшиеся очки можно поднять БД для быстрого передвижения по земле, или купить Чувство направления. Недостатки примерно включают Кодекс чести, Законопослушный, Чувство долга, и разные Клятвы, плюс Одиночка, Фобия, и/или Социальная дискриминация для объяснения вашей нелюдимости. Берите умения Меч и Щит, а на очки фоновых умений повысьте Навигацию на несколько уровней и купите Малые корабли, Верховая езда, Бег, Лыжный спорт, и Плавание, также вы можете их взять везде в любое время.

Стрелок: вы непревзойдённый лучный снайпер – обычно убийца. Вам, конечно же, нужно Мастер оружия (лук) для премии к вреду. Недостатки должны включать кучу «отрицательных» черт как Кровожадность, Безжалостный, Нетерпимость, и Нет чувства юмора. На те случаи, когда применение лука невозможно, стоит взять умения меча для защиты (без Щита). На очки фоновых умений увеличьте Лук *на один* уровень, купите иные убийственные умения: Удавка или Нож, и добавьте Быстрое выхватывание для клинков.

Головорез

250 очков

Вы - живое доказательство, что меч является более могущественным, быстрым и элегантным чем… ну, в общем, примерно *всё*. В то время, как медлительный рыцарь (с.8) собирается нанести свой первый удар, вы уже нанесли два, и более искусных – и, несмотря на уважение к мастеру боевых искусств (с.9), вы никогда не променяете удар мечом на кулаки. Для вас нет ничего лучше прыжков и приседаний во время боя, с удивительной скоростью вы можете прикрывать фланги и тыл группы.

Атрибуты: СЛ 11 [10]; ЛВ 15 [100]; ИН 10 [0]; ЗД 13 [30].

Вторичные характеристики: Вред 1к-1/1к+1; БГ 24 ф.; ЕЖ 11 [0]; Воля 10 [0]; Восп 10 [0]; ЕУ 13 [0]; БС 7,00 [0]; БД 7 [0].

Преимущества: Боевые рефлексы [15]; Улучшенное парирование 1 (на выбор) [5]; Удача [15]; Связь с оружием (любое начальное) [1]; *и* Мастер оружия (на выбор) [20]. • Ещё 60 очков распределите среди СЛ +1 - +6 [10/ур.], ЛВ +1 - +3 [20/ур.], БС +1 или +2 [20 или 40], БД +1 - +3 [5/ур.], Устойчивость к алкоголю [1], Обоюдорукость [5], Внешность (Привлекательная, Красивая или Очень красивая) [4, 12 или 16], Харизма [5/ур.], Сорвиголова[15], Улучшенное уклонение 1 [15], Улучшенное парирование 2 или 3 (на выбор) [5 или 10], Дополнительная атака 1 [25], Нет похмелья [1], Совершенное равновесие [15], Острый язык [5], Совпадение [15/ур.], Личные вещи [разл.], Ударная сила 1 или 2 [5 или 10], или замените Удача [15] на Экстраординарную Удачу [30] за 15 очков, *или* на Невероятную Удачу [60] за 45 очков.

Недостатки: -15 очков из Кодекс чести (Пирата или Джентльмена) [-5 или -10], Навязчивая идея ("Стать лучшим фехтовальщиком мира!") [-10*], Клятва (Использовать только выбранное оружие) [-5], Клятва (Никогда не отказываться от вызова на дуэль) [-10], Клятва (Вызывать каждого мечника на бой) [-15], или Клятва (Никогда не носить доспехов) [-15]. • Еще -15 очков из вышеуказанных черт или Импульсивность [-10*], Самоуверенность [-5*], Непродолжительное внимание [-10*], или Насмешник [-15*]. • Еще -20 очков из двух предыдущих списков либо Общительный [-5] *или* Контактный [-10], Вечеринки [-5*], Расточительный [-5*], Жадность [-15*], Завистливый [-10], Развратность [-15*], Одноглазый [-15], Чувство долга (Компаньоны по приключению) [-5], или Рана [-5].

Основные умения: Прыжки (Л) ЛВ [1]-15; Быстрое выхватывание (Нож) и Быстрое выхватывание (меч), оба (Л) ЛВ+1 [1]-16†; и Акробатика (Т) ЛВ [4]-15. • *одно* из Метание оружия (Нож) (Л) ЛВ+1 [2]-16 или Метание (С) ЛВ [2]-15. • *Один* из следующих трех наборов умений ближнего боя:

1. *Одно* из Палаш, Рапира, Сабля, Короткий меч, или Малый меч, все (С) ЛВ+3 [12]-18; Один из Щит (Кулачный) (Л) ЛВ+3 [8]-18, или Плащ или Дага, оба (С) ЛВ+2 [8]-17.
2. *Одно* из умений меча в варианте 1 на уровне ЛВ+4 [16]-19; *один* из Щит (Баклер) (Л) ЛВ+2 [4]-17, или Плащ или Дага, оба (С) ЛВ+1 [4]-16.
3. *Один* из умений меча из варианта 1 на уровне ЛВ+5 [20]-20!

Вторичные умения: Драка (Л) ЛВ+1 [2]-16 *или* Бокс (С) ЛВ [2]-15; *и* Борьба (С) ЛВ [2]-15.

Фоновые умения: Скрытность (С) ЛВ-1 [1]-14; Хорошие манеры (Высшее общество) (Л) ИН+1 [2]-11 *или* Знание улиц (С) ИН [2]-10; и Пирушки (Л) ЗД [1]-13. • *Семь* умений из Быстрое выхватывание (любое другое) (Л) ЛВ+1 [1]-16†; Лазание (С) ЛВ-1 [1]-14; Первая помощь, Язык жестов, или Моряк, все (Л) ИН [1]-10; Знаток (любой), Заговаривание зубов, или Азартные игры, все (С) ИН-1 [1]-9; Ходьба или Сексапильность, оба (С) ЗД-1 [1]-12; Запугивание (С) Воля-1 [1]-9; Собирание (Л) Восп [1]-10; *или* Обыск (С) Восп-1 [1]-9.

* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.B120.
† Включая +1 за Боевые рефлексы.

Детализация

Головорез создается на основе *одного* умения меча. Убедитесь, что Улучшенное Парирование и Мастер оружия соотносятся к этому выбору, как Связь с оружием – с подходящим клинком, и что меч, приобретенный в качестве Личной вещи тоже подходит. Если берется Клятва, относящаяся к оружию, *она* тоже должна им соответствовать.

Очевидно, это делает головореза настоящим специалистом по оружию – практически как Разведчика. Отличие лишь в том, что головорез имеет *больший* выбор преимуществ. Можно создать совершенно разных персонажей, концентрируясь на атаке (больше СЛ, Дополнительная атака и Личные вещи в виде отличных мечей), защите (больше Базовой скорости, Улучшенное уклонение и Улучшенное парирования, не говоря уже о лишней Удаче) и «кнут и пряник» (Внешность, Харизма, Сорвиголова, Острый язык, и Совпадение).

Творческий выбор фоновых умений не менее важен. Некоторые головорезы – франты с Хорошими манерами и всеми возможными специализациями Знатока. Другие – жулики и пираты с Лазанием, Заговариванием зубов, Азартными играми, Знанием улиц и возможно, Моряком – и, разумеется, Обыском для грабежа трупов!

Многие головорезы берут максимум причуд, меняя вырученные 5 очков на лишние деньги для покупки хорошего клинка. Однако имеющим Личные вещи это необязательно, и они могут потратить эти очки на увеличение умений или приобретение навыков вора.

Плут

250 очков

Вы – «эксперт по приобретению», хотя другие не всегда отзываются о вас хорошо. Вы берете вещи, которые просто *просятся* в руки. Разумеется, лучшие из них неизбежно оказываются в сундуках за закрытыми дверями и толпами монстров в лабиринтах. Это и сводит вас с группой: они могут позаботиться о врагах. Вы же ищете сокровища, взламываете замки *и* обходите ловушки – в разумных пределах, естественно. О, вы о тех слухах, что вы работаете убийцей или шпионите? Бред!

Атрибуты: СЛ 11 [10]; ЛВ 15 [100]; ИН 13 [60]; ЗД 11 [10]. Вторичные характеристики: Вред 1к-1/1к+1; БГ 24 ф.; ЕЖ 11 [0]; Воля 13 [0]; Восп 14 [5]; ЕУ 11 [0]; Базовая скорость 6,00 [-10]; БД 7 [5].

Преимущества: Гибкость [5]; Высокая ловкость рук 1 [5]; *и* Совершенное равновесие [15]. • Выберите еще черт на 30 очков из следующего списка: ЛВ +1 [20], ИН +1 [20], Восп от +1 до +6 [5/ур.], Базовая скорость +1 [20], БД +1 или +2 [5 или 10], Обоюдорукость [5], Мягкое падение [10], Боевые рефлексы [15], Чувство опасности [15], Улучшенное уклонение 1 или 2 [15 или 30], Штуковины 1-3 [5/ур.], Высокая ловкость рук 2-4 [5/ур.], Честное лицо [1], Удача [15] или Экстраординарная Удача [30], Адаптация к темноте 1-9 [1/ур.], Периферийное зрение[15], Совпадение [15/ур.], Личные вещи [разл], Ударная сила 1 или 2 (Только при внезапных атаках, -60%) [2 или 4], Богатство (Обеспеченный или Богатый) [10 или 20], или улучшите Гибкость [5] до Феноменальной гибкости [15] за 10 очков.

Недостатки: *Один* из Жадность (12) [-15], Клептомания (12) [-15], *или* Насмешник (12) [-15]. • *Один* из Безжалостный [-5], Кодекс чести (пиратский) [-5], *или* Любопытство (12) [-5]. • Еще на -20 очков из двух предыдущих списков или следующего: Вспыльчивость[-10*], Кровожадность [-10*], Вечеринки [-5*], Азартный игрок [-5*], Ложь [-15*], Расточительство [-5*], Трусость [-10*], Лень [-10], Развратность [-15*], Одиночка [-5*], Одноглазый [-15], Самоуверенность [-5*], Пост-боевой синдром [-5*], Чувство долга (компаньоны) [-5], Худой [-5], или Социальная дискриминация (преступник) [-5].

Основные умения: Выбивание дверей (Л) ЛВ [1]-15; Лазание (С) ЛВ+3 [1]-18†‡; Кража (С) ЛВ [2]-15; Скрытность (С) ЛВ+3 [12]-18; Побег (Т) ЛВ+1 [1]-16†; Карманное воровство (Т) ЛВ [2]-15§; и Взлом и Ловушки, оба (С) ИН+1 [4]-14.

Вторичные умения: Акробатика (Т) ЛВ-1 [1]-14‡; Ловкость рук (Т) ЛВ-1 [1]-14§; Язык жестов (Л) ИН [1]-13; Утаивание, Слежка, Контрабанда, и Знание улиц, все (С) ИН [2]-13; и Обыск и Выживание в городе, оба (С) Восп [2]-14. • *один* из Рапира, Сабля, Короткий меч, или Малый меч, все (С) ЛВ-1 [1]-14. • *один* из Щит (Баклер) (Л) ЛВ [1]-15; Плащ или Дага, оба (С) ЛВ-1 [1]-14; или увеличьте основное умение меча до ЛВ [2]-15. • *один* из Арбалет или Метание оружия (Нож), оба (Л) ЛВ [1]-15; Лук или Метание, оба (С) ЛВ-1 [1]-14; или Праща (Т) ЛВ-2 [1]-13.

Фоновые умения: Драка (Л) ЛВ [1]-15; Азартные игры (С) ИН-1 [1]-12; и Пирушки (Л) ЗД [1]-11. • Еще 7 очков распределите на любые предыдущие умения, или на Быстрое выхватывание (любое) или Удавка, оба (Л) ЛВ [1]-15; Первая помощь, Попрошайничество, или Моряк (Л) ИН [1]-13; Картография, Знаток (любой), Изменение внешности, Заговаривание зубов, или Торговое дело, все (С) ИН-1 [1]-12; Фальшивомонетчик, Подделка, или Яды, все (Т) ИН-2 [1]-11; Ходьба (С) ЗД-1 [1]-10; Собирание (Л) Восп [1]-14; *или* Чтение по губам или Наблюдатель, оба (С) Восп-1 [1]-13.

* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.B120.
† Включая +3 за Гибкость.
‡ Включая +1 за Идеальное равновесие.
§ Включая +1 за Высокую ловкость рук.

Детализация

Плуты – не крепкие бойцы, умелые в бою, и они не имеют доступа к силам, заклинаниям и особым умениями. Они – всесторонние профессионалы в *обычных* умениях. Таким образом, они отлично подойдут игрокам, предпочитающим роли поддержки - разведку перед боем или грабеж после него. Группа не проживет долго, если в ней не будет плута, и может состоять *исключительно* из них.

Взломщики специализируются на получении и краже предметов. Они могут выбрать Мягкое падение, Феноменальна гибкость, и поднять Высокую ловкость рук. Часто они страдают от Клептомании и Любопытства, а также берут такие черты, как Самоуверенность и Худой. Очки фоновых умений уходят у них в Лазание, Выбивание дверей и/или Взлом, оставляя одно-два очка на что-нибудь вроде Наблюдения (для выбора цели).

Мошенники нуждаются в более высоком ИН – а также Богатстве для обеспечения своих махинаций. Как правило, они берут Насмешник с извращенным Кодексом чести по поводу деления добычи, и зачастую, Ложь. Их фоновые умения – в основном «городские»: высокие Знания улиц и Выживание в городе, а также Подделка, Фальшивомонетчик и Торговое дело.

Убийцы используют умения, предназначенные не для краж, а для убийства. Боевые рефлексы, Штуковины (скрытое оружие), и Ударная сила (для ударов в спину) им очень полезны. Кровожадность, Безжалостный, Жадность, и Одиночка очень распространены. Очки за фоновые умения уходят в увеличение боевых умений и приобретение Быстрое выхватывание, Удавка, и Яды.

Большинство воров вкладывают 5 очков от причуд в *другие* умения. Профессионализм в подкрадывании или поиске ловушек лишним не будет никогда.

Волшебник

250 очков

Вы не только *образованный* исследователь. Ваши познания в магии глубже, чем у клерика (с.6) или друида (с.7), и ваши заклятья не только заимствуют силы сверхъестественных существ (демонов *вполне можно* контролировать). Группа нуждается в вашем могучем волшебстве, знаниях о всевозможных непонятных тварях и просто в уме. Не то, чтобы вы могли бы обойтись без них – величайшие секреты магии погребены в самых глубоких подземельях, и вы достаточно умны, чтобы не отправляться туда без охраны.

Атрибуты: СЛ 10 [0]; ЛВ 12 [40]; ИН 15 [100]; ЗД 11 [10]. Вторичные характеристики: Вред 1к-2/1к; БГ 20 ф.; ЕЖ 10 [0]; Воля 15 [0]; Восп 12 [-15]; ЕУ 14 [9]; Базовая Скорость 6,00 [5]; БД 6 [0].

Преимущества: Магичность 3 [35]. • 30 очков распределите среди ЛВ +1 [20], ИН +1 [20], Воля +1 to +5 [5/ур.], ЕУ +1 to +10 [3/ур.], Идеальная память [5] или Фотографическая память [10], Штуковины 1-3 [5/ур.], Интуиция [15], Талант к языкам [10], Языки (любые) [2-6/язык], Удача [15] или Экстраординарная Удача [30], Магичность 4, 5, или 6 [10, 20, или 30], Ментальный щит [4/ур.], Личные вещи [разл.], Понимание духов [10], или Скрытый талант 1 (Сохранение, +25%; Фокус, Магический, -20%) [21].

Недостатки: -15 очков распределите среди Любопытство [-5*], Пугает животных [-10], Навязчивая идея (Стать самым сильным магом в мире, стать личем и т.д.) [-10*], Пиромания [-5*], Худой [-5], Социальная дискриминация (Отлученный)† [-10], Неспортивный [-5] или Очень неспортивный [-15], Неестественные черты 1-5 [-1/ур.], или Притягивающий необычное [-15]. • Еще -20 очков распределите на предыдущие черты или возьмите Рассеянность [-15], Вспыльчивость[-10*], Несообразительный [-10], Ступор в бою [-15], Трусость [-10*], Тугоухость [-10], Неуклюжий [-5] или Крайне неуклюжий [-15], Одиночка [-5*], Низкий болевой порог [-10], Нежный желудок [-1], Непонимающий [-5], Самоуверенность [-5*], Постбоевой синдром [-5*], Чувство долга (компаньоны) [-5], или Упрямство [-5].

Основные умения: Тайное знание (Демоны, Магические предметы, Магические письмена, Духи и т.д.) и Оккультизм, оба (С) ИН [2]-15; Алхимия (ОТ) ИН [8]-15; *и* Тауматология (ОТ) ИН [1]-15‡.

Вторичные умения: Работа с опасными материалами (Магические), Исследования, Быстрое чтение, Обучение, и Письмо, все (С) ИН-1 [1]-14; и Медитация (Т) Воля-1 [2]-14. • *любой* из Щит (Баклер) (Л) ЛВ+2 [4]-14 и Малый меч (С) ЛВ+1 [4]-13, или Посох (С) ЛВ+2 [8]-14. • *Один* из Природная атака (любая) или Метание оружия (дротик) (Л) ЛВ+2 [4]-14; Метание (С) ЛВ+1 [4]-13; или Праща (Т) ЛВ [4]-12.

Фоновые умения: *девять* из Быстрое выхватывание (эликсиры) (Л) ЛВ [1]-12; Лазание или Скрытность, оба (С) ЛВ-1 [1]-11; Чувство тела (Т) ЛВ-2 [1]-10; Первая помощь, Язык жестов, или Хорошие манеры (Высшее общество), все (Л) ИН [1]-15; Картография или Тайное знание (любое другое) (С) ИН-1 [1]-14; Дипломатия, Физиология (тип монстра), или Стратегия, все (Т) ИН-2 [1]-13; Ходьба (С) ЗД-1 [1]-10; или Собирание (Л) Восп [1]-12.

Заклинания: Выберите 30 заклинаний волшебника (с.20), которые будут (Т) ИН+1 [1]-16 либо (ОТ) ИН [1]-15 с учетом +3 от Магичности.

* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.B120.

† Означает, что благотворные заклинания клериков (лечения и т.д.) на вас действуют с -3. Вредоносные заклинания этим не затронуты!

‡ Включая +3 от Магичности.

Детализация

В отличие от других заклинателей, волшебники не обладают силами, отличными от заклинаний; эти силы определяются именно заклинаниями. Ограниченный доступ к магии делает невозможным создание универсалов, но существуют и классические варианты:

Артиллерист: Специализируется в боевых заклинаниях – особенно действующих по площадям. Характерные заклинания: Огненное дыхание, Пылающее касание, Сотрясение, Создать воздух, Создать огонь, Отклонить энергию, Разрывной огненный шар, Погасить огонь, Огненное облако, Огненный шар, Огнеупорность, Струя огня, Пылающая броня, Пылающие снаряды, Пылающие оружие, Нагревание, Воспламенение, Молния, Очистить воздух, Огненный дождь, Сопротивление огню, Формировать воздух, Формировать огонь, Дым, Звук, Искрящий шторм, Зловоние, Гром, Стена молний, Буря. Дополнительные уровни Магичности увеличивают доступное количество кубиков вреда, Природная атака – незаменима.

Иллюзионист: Специализируется в обмане врагов. Обычные стартовые заклинания - Перемещение, Тьма, Размыть, Цвета, Сложная иллюзия, Постоянный свет, Темнота, Оцепенение, Заворожить, Вспышка, Глупость, Ускорение, Скрыть, Помеха, Молчание, Иллюзорная маскировка, Иллюзорная оболочка, Независимость, Невидимость, Свет, Волшебная бесшумность, Массовое оцепенение, Зеркало, Совершенная иллюзия, Фантом, Тишина, Простая иллюзия, Звук, Голоса, и Стена тишины. Фотографическая память на лица и голоса здорово увеличивает правдоподобность иллюзий, и обычная Скрытность помогает действию многих из этих заклинаний.

Некромант: Специализируется на создании нежити и распространении проклятий. Некромант может начать с Агония, Анимация, Удушение, Неуклюжесть, Контроль зомби, Видение смерти, Касание смерти, Слабость, Разложение, Хрупкость, Зуд, Передать энергию, Передать здоровье, Малое лечение, Боль, Паралич конечности, Чума, Гнющая смерть, Чувствительность, Болезнь, Дух черепа, Спазм, Украсть энергию, Украсть здоровье, Оглушение, Вызов духа, Проверить пищу, Иссушение конечности, Зомби, и Призыв зомби. Понимание духов, очевидно, полезно – как и Тайное знание о темных тварях.

Большинство волшебников берут столько ЕУ, сколько только могут. Также полезно потратить 5 очков от причуд на лишние деньги для покупки мощных зачарованных предметов (с.28) и пояса, забитого Паут (с.29).

Глава Вторая
Подсказки для создания героя

Новое преимущество: Героический лучник

20 очков

Вы можете *быстро* натягивать тетиву и стрелять из лука. Используйте манёвр Подготовка для извлечения стрелы. В следующий ход сделайте бросок Лук с -3 для мгновенного взведения. Провал значит, что вы весь ход потратили на подготовку, а успех позволит атаковать с -3 в этот же ход! Оба штрафа будут равны -1, если у вас есть Мастер оружия (лук). Этот трюк экономит секунду в обычной подготовке, позволяя стрелять через ход. А с Быстрым выхватыванием (стрела) бросайте каждый раз для мгновенного извлечения стрелы, так можно стрелять каждый ход!

Обычно ваше владение луком «от природы». При каждой Атаке или Тотальной атаке прибавляйте премию Точности лука *без* применения прицеливания (если же целитесь, то добавьте еще +1 за секунду или +2 за две). При Движении и Атаке или в ближнем бою игнорируйте штраф за Размер лука *вместо* добавления премии Точ. Наконец, игнорируйте штрафы за сумасшедшие позы или акробатику во время стрельбы, и *вдвое* уменьшите подобные штрафы к Быстрому выхватыванию (стрела).

Новый Талант: Прирожденный вождь

5 очков/ур.

Получаете +1 за уровень к Лидерству, Стратегии и Тактике – и к Анализу разведданных и Хорошим манерам (военные), в играх где нужны эти умения. Также получаете +1 за уровень к броскам реакции от профессиональных бойцов.

Новый Перк: Связь с оружием

1 очко

Вы обладаете оружием, которое уникально подходит вам, что даёт +1 к эффективному умению при его использовании. Это не имеет ничего общего с магией или качеством — вы просто *используете* оружие. Если оружие теряется, теряется и перк! Можно начать играть со связью с любым видом оружия, купленным за деньги или как Личная вещь.

Настоящие манчкины могут избегать шаблонов, создавая и оптимизируя ИП для приключений в подземельях от руки. Для ускорения процесса, в следующем разделе длиннющие списки черт и умений из ***Базовых правил*** были сокращены до просто больших списков более или менее подходящих.

Подходящие преимущества

В ***Базовых правилах*** очень много преимуществ. Ниже приведен их список, лучше подходящий для обшаривания подземелий. В нем мало социальных преимуществ (поскольку они нечасто что-то значат в подземельях, если не дают чего-то материального), экзотических и сверхъестественных черт, которые больше подходят для монстров, чем для ИП (исключение – см. *Силы*, с.21) и способностей, не имеющих смысла на низких ТУ. Мастер, разумеется, может разрешить любое преимущество!

Преимущество	*Цена*	*Страница*
Чувство направления	5	B34
Обострённые чувства	2/уровень	B35
Устойчивость к алкоголю	1	B100
Союзники	Различная	B36
Обоюдорукость	5	B39
Понимание животных	5	B40
Друг животных	5/уровень	B90
Внешность	Различная	B21
Благословение	10	B40
Задержка дыхания	2/уровень	B41
Мягкое падение	10	B41
Харизма	5/уровень	B41
Церковный сан	5	B43
Боевые рефлексы	15	B43
Контакты	Различная	B44
Культурная адаптация	10	B46
Знакомство с культурой	1	B23
Чувство опасности	15	B47
Сорвиголова	15	B47
Необычное обоняние	15	B49
Феноменальна гибкость	15	B56
Идеальная память	5	B51
Эмпатия	15	B51
Улучшенные защиты	Различная	B51
Дополнительная атака	25/атака	B53
Бесстрашие	2/уровень	B55
Спортивный	5	B55
Гибкость	5	B56
Штуковина	5/Штуковина	B57
Трудно убить	2/уровень	B58
Трудно лишить сознания	2/уровень	B59

Продолжение на следующей странице ...

Подходящие Преимущества (продолжение)

Преимущество	*Цена*	*Стр.*
Лекарь	10/уровень	B90
Высокая ловкость рук	5/уровень	B59
Высокий болевой порог	10	B59
Высокая цель	5	B59
Честное лицо	1	B101
Интуиция	15	B63
Талант к языкам	10	B65
Языки	Различная	B23
Подъемная СЛ	3/уровень	B65
Удача	Различная	B66
Магичность	5 + 10/ур.	B66
Устойчивость к магии	2/уровень	B67
Ментальный щит	4/уровень	B70
Музыкальные способности	5/уровень	B91
Адаптация к темноте	1/уровень	B71
Нет похмелья	1	B101
Путешественник	10/уровень	B91
Пронзительный голос	1	B101
Идеальное равновесие	15	B74
Периферийное зрение	15	B74
Фотографическая память	10	B51
Дарованная сила	10/уровень	B77
Быстрое заживление	5	B79
Острый язык	5	B79
Восстановление сознания	10	B80
Репутация	Различная	B26
Устойчивость	Различная	B80
Чувствительный	5	B51
Совпадение	15/уровень	B83
Трюк	1	B101
Личные вещи	Различная	B85
Социально-активный	15/уровень	B91
Подхалим	5	B86
Разговор с животными	25	B87
Понимание духов	10	B88
Ударная сила	5/уровень	B88
Устойчивость к температуре	1/уровень	B93
Ученик мастера	30	B93
Истинная вера	15	B94
Невозмутимость	15	B95
Необычное происхождение	Различная	B96
Очень спортивный	15	B55
Очень быстрое заживление	15	B79
Голос	10	B97
Богатство	10, 20, или 30	B25
Мастер оружия	Различная	B99
Скрытый талант	20/уровень	B99

Подходящие недостатки

Многие преимущества из ***Базовых правил*** не подходят для исследователей подземелий. Причины указаны в разделе *Подходящие преимущества* (с.14), но есть и еще: жесткие физические ограничения (например, Однорукий или Парализованный) просто безумны в играх-рубиловках, а некоторые ментальные проблемы не имеют смысла в условиях подземелья. Ниже приведен список недостатков, подходящих для таких героев. Мастер может разрешить и другие. Звездочка (*) после цены означает, что необходимо значение самоконтроля; см. сс.B120-121. Указанная цена – для броска самоконтроля 12.

Ограничения недостатков

В играх подземельного фентези недостатки служат двум целям:

1. Для различий ИП, чьи игроки – в лучших традициях манчкинов – набрали почти идентичные наборы способностей, поскольку они самые *эффективные*.
2. Для отражения преувеличенного «мировоззрения» (Добрый, Хаотичный и т.д.), присутствующего во многих фентезийных мирах.

Это не значит, что недостатки дают меньше очков! Любые штрафы по-прежнему применяются, а в отсутствие подобных недостатков Мастер просто обязан делать какую-нибудь особенно садистскую пакость по крайней мере раз за приключение. Однако похвальный манчкинство заключается во взятии недостатков просто для «бесплатных очков», и классические герои «рубиловок» не страдают от них на каждом шагу, поэтому ограничитель недостатков может сильно увеличить уровень силы кампании. Рекомендуемое ограничением будет -50 очков в недостатки и уменьшенные основные и вторичные характеристики, *независимо* от уровня силы, плюс -5 очков за причуды.

Недостаток	*Цена*	*Стр.*
Рассеянность	-15	B122
Внешность	Различная	B21
Плохое зрение	-25	B123
Вспыльчивость	-10*	B124
Неистовство	-10*	B124
Кровожадность	-10*	B125
Кривоногий	-1	B165
Задира	-10*	B125
Безжалостный	-5	B125
Филантропия	-15*	B125
Общительный	-5	B126
Несообразительный	-10	B126
Кодекс чести	-5 до -15	B127
Дальтонизм	-10	B127
Ступор в бою	-15	B127
Разорительная привычка	-5 до -15*	B128
Трусость	-10*	B129
Любопытство	-5*	B129
Заблуждения	-5 до -15	B130
Требования веры	-5 до -15	B132
Особые приметы	-1	B165
Неприятный голос	-10	B132
Божественное проклятие	Различная	B132
Карликовость	-15	B19
Легко убить	-2/уровень	B134
Легко понять	-10	B134
Фанатизм	-15	B136

Продолжение на следующей странице ...

Подходящие Недостатки (продолжение)

Недостаток	*Цена*	*Стр.*
Толстый	-3	B19
Боязливость	-2/уровень	B136
Пугает животных	-10	B137
Гигантизм	0	B20
Обжорство	-5*	B137
Жадность	-15*	B137
Контактный	-10	B126
Доверчивость	-10*	B137
Неуклюжие руки	-5 или -10	B138
Тугоухость	-10	B138
Законопослушный	-10*	B138
Жуткое похмелье	-1	B165
Горбун	-10	B139
Импульсивность	-10*	B139
Некомпетентность	-1	B164
Повышенное потребление 1	-10	B139
Нетерпимость	Различная	B140
Завистливость	-10	B140
Клептомания	-15*	B141
Неуклюжий	-5	B141
Лень	-10	B142
Развратность	-15*	B142
Одиночка	-5*	B142
Низкий болевой порог	-10	B142
Уязвимость к магии	-3/уровень	B143
Мелкие физические недостатки	-1	B165
Скупость	-10*	B144
Нет пальца	-2 или -5	B144
Нежный желудок	-1	B165
Куриная слепота	-10	B144
Нет восприятия глубины	-15	B145
Нет чувства юмора	-10	B146
Нет обоняния/вкуса	-5	B146
Непонимающий	-5	B146
Навязчивая идея	-5 или -10*	B146
Дурные привычки	-5 to -15	B22
На грани	-15*	B146
Одноглазый	-15	B147
Самоуверенность	-5*	B148
Полный	-1	B19
Паранойя	-10	B148
Фобии	Различная *	B148
Постбоевой синдром	-5*	B150
Пиромания	-5*	B150
Репутация	Различная	B26
Эгоист	-5*	B153
Альтруист	-5*	B153
Чувство долга	-2 to -20	B153
Непродолжительное внимание	-10*	B153
Застенчивость	-5, -10, или -20	B154
Худой	-5	B18
Медленное лечение	-5/уровень	B155
Социальная дискриминация	-5 to -20	B155
Брезгливость	-10*	B156
Упрямство	-5	B157
Заикание	-10	B157
Уязвимость	Различная	B158
Крайне неуклюжий	-15	B141
Насмешник	-15*	B159
Правдивость	-5*	B159
Неспортивный	-5	B160
Невезение	-10	B160
Неестественные черты	Различная	B22
Очень Толстый	-5	B19
Очень неспортивный	-15	B160
Клятва	-5 - -15	B160
Богатство	-10, -15 или -25	B25
Притягивающий необычное	-15	B161
Рана	-5	B162
Ксенофилия	-10*	B162

Продолжение ...

Умения для всех

Некоторые действия настолько обычны в приключениях, что игроки считают – и ошибаются – что им и учиться *не надо*. Многие приключенцы обязаны иметь по меньшей мере по одному очку в каждом из следующих умений:

- *Лазание, Ходьба* ***и*** *Скрытность:* Когда группа идет вместе, она настолько хороша в этих действиях, как хорош ее самый неумелый член.
- *Первая помощь:* Для перевязок после боя, особенно когда лекарь вышел из строя, и не осталось целебных эликсиров.
- *Язык жестов:* Зачастую членам партии нужно общаться без слов, лишь знаками – наподобие «Атакуем!» или «Отвлекайте его, пока я украду золото!».
- *Наблюдатель, Собирание* ***или*** *Обыск:* поиск подсказок и добычи крайне важен!

Поскольку игры в подземельном фентези имеют такую узкую специализацию, Мастеру можно ограничить Некомпетентность (с.B164) лишь этими умениями и – при использовании шаблонов – основными умениями в шаблонах.

Подходящие умения

Мастер может позволить брать игрокам любое умение, но высокотехнологичные умения точно неприменимы; научные умения больше подходят мудрецам-НИП, а *скучные* (напр., Бухгалтерия) пользы никакой не принесут. Ниже перечислены умения, подходящие для игрубиловок. Персонажи с особыми силами могут обладать и другими, более необычным умениям; см. Силы (с.21).

Звездочка (*) рядом с названием умения означает, что необходима специализация. В упрощенных играх Мастер может вообще *опустить* специализации!

Умения	*Тип*	*Стр.*
Акробатика	ЛВ/Т	B174
Артистизм	ИН/С	B174
Алхимия/ТУ	ИН/ОТ	B174

Продолжение на следующей странице ...

Подходящие умения (продолжение)

Умение	*Тип*	*Стр.*
Обращение с животными*	ИН/С	B175
Архитектура/ТУ	ИН/С	B176
Знание области*	ИН/Л	B176
Оружейник/ТУ*	ИН/С	B178
Топор/Булава	ЛВ/С	B208
Духовая трубка	ЛВ/Т	B180
Малые корабли/ТУ*	ЛВ/С	B180
Язык тела	Восп/С	B181
Чувство тела	ЛВ/Т	B181
Болас	ЛВ/С	B181
Лук	ЛВ/С	B182
Бокс	ЛВ/С	B182
Драка	ЛВ/Л	B182
Палаш	ЛВ/С	B208
Маскировка	ИН/Л	B183
Пирушки	ЗД/Л	B183
Картография	ИН/С	B183
Лазание	ЛВ/С	B183
Плащ	ЛВ/С	B184
Знаток*	ИН/С	B185
Фальшивомонетчик/ТУ	ИН/Т	B185
Арбалет	ЛВ/Л	B186
Свежие новости/ТУ*	ИН/Л	B186
Танцы	ЛВ/С	B187
Определение лжи	Восп/Т	B187
Диагностика/ТУ	ИН/Т	B187
Дипломатия	ИН/Т	B187
Изменение внешности/ТУ*	ИН/С	B187
Инженер/ТУ*	ИН/Т	B190
Эротическое искусство	ЛВ/С	B192
Побег	ЛВ/Т	B192
Соколиная охота	ИН/С	B194
Быстрое выхватывание*	ЛВ/Л	B194
Заговаривание зубов	ИН/С	B195
Кража	ЛВ/С	B195
Первая помощь/ТУ	ИН/Л	B195
Рыбная ловля	Восп/Л	B195
Цеп	ЛВ/Т	B208
Выбивание дверей	ЛВ/Л	B196
Подделка/ТУ	ИН/Т	B196
Азартные игры	ИН/С	B197
Игры*	ИН/Л	B197
Удавка	ЛВ/Л	B197
Язык жестов	ИН/Л	B198
Работа с опасн. матер. (магич.)	ИН/С	B199
Геральдика	ИН/С	B199
Тайное знание*	ИН/С	B199
Ходьба	ЗД/С	B200
Хобби	ЛВ/Л *или* ИН/Л	B200
Утаивание	ИН/С	B200
Природная атака*	ЛВ/Л	B201
Допрос	ИН/С	B202
Запугивание	Воля/С	B202
Ювелир/ТУ	ИН/Т	B203
Дзитте/Сай	ЛВ/С	B208
Дзюдо	ЛВ/Т	B203
Прыжки	ЛВ/Л	B203
Каратэ	ЛВ/Т	B203
Нож	ЛВ/Л	B208
Вязание узлов	ЛВ/Л	B203
Кусари	ЛВ/Т	B209
Пика	ЛВ/С	B204
Лассо	ЛВ/С	B204
Лидерство	ИН/С	B204
Кожевник	ЛВ/Л	B205
Тяжёлая атлетика	ЗД/С	B205
Чтение по губам	Восп/С	B205
Взлом/ТУ	ИН/С	B206
Дага	ЛВ/С	B208
Медитация	Воля/Т	B207
Торговое дело	ИН/С	B209
Подражание звукам*	ИН/Т	B210
Композитор	ИН/Т	B210
Музыкальный инструмент*	ИН/Т	B211
Натуралист*	ИН/Т	B211
Навигация/ТУ*	ИН/С	B211
Сеть	ЛВ/Т	B211
Наблюдатель	Восп/С	B211
Оккультизм	ИН/С	B212
Навьючивание	ИН/С	B212
Попрошайничество	ИН/Л	B212
Выступление	ИН/С	B212
Фармакология/ТУ (Травы)	ИН/Т	B213
Философия*	ИН/Т	B213
Физиология/ТУ*	ИН/Т	B213
Карманное воровство	ЛВ/Т	B213
Поэзия	ИН/С	B214
Яды/ТУ	ИН/Т	B214
Древковое оружие	ЛВ/С	B208
Профессиональное умение	ЛВ/С *или* ИН/С	B215
Пропаганда/ТУ	ИН/С	B216
Геологоразведка/ТУ	ИН/С	B216
Психология	ИН/Т	B216
Публичное выступление	ИН/С	B216
Рапира	ЛВ/С	B208
Религиозный обряд*	ИН/Т	B217
Исследования/ТУ	ИН/С	B217
Верховая езда*	ЛВ/С	B217
Бег	ЗД/С	B218
Сабля	ЛВ/С	B208
Хорошие манеры (Высш. общ.)	ИН/Л	B218
Собирание	Per/Л	B218
Моряк/ТУ	ИН/Л	B185
Обыск	Per/С	B219
Сексапильность	ЗД/С	B219
Слежка	ИН/С	B219
Щит*	ЛВ/Л	B220
Короткий меч	ЛВ/С	B209
Пение	ЗД/Л	B220
Лыжный спорт	ЗД/Т	B221
Ловкость рук	ЛВ/Т	B221
Праща	ЛВ/Т	B221
Малый меч	ЛВ/С	B208
Кузнец/ТУ*	ИН/С	B221
Контрабанда	ИН/С	B221
Копьё	ЛВ/С	B208
Копьеметалка	ЛВ/С	B222
Быстрое чтение	ИН/С	B222
Посох	ЛВ/С	B208
Скрытность	ЛВ/С	B222

Продолжение на следующей странице ...

Подходящие умения (продолжение)

Умение	*Тип*	*Стр.*
Стратегия*	ИН/Т	B222
Знание улиц	ИН/С	B223
Борьба Сумо	ЛВ/С	B223
Хирургия/ТУ	ИН/ОТ	B223
Выживание*	Вос/С	B223
Плавание	ЗД/Л	B224
Тактика	ИН/Т	B224
Обучение	ИН/С	B224
Кучер*	ИН/С	B225
Тауматология	ИН/ОТ	B225
Теология*	ИН/Т	B226
Метание	ЛВ/С	B226
Метание оружия*	ЛВ/Л	B226
Тонфа	ЛВ/С	B209
Следопыт	Восп/С	B226
Ловушки/ТУ	ИН/С	B226
Двуручный Топор/Булава	ЛВ/С	B208
Двуручный Цеп	ЛВ/Т	B208
Двуручный меч	ЛВ/С	B209
Выживание в городе	Восп/С	B228
Чревовещание	ИН/Т	B228
Ветеринария/ТУ	ИН/Т	B228
Предсказание погоды	ИН/С	B209
Кнут	ЛВ/С	B209
Борьба	ЛВ/С	B228
Письмо	ИН/С	B228

Универсальные умения

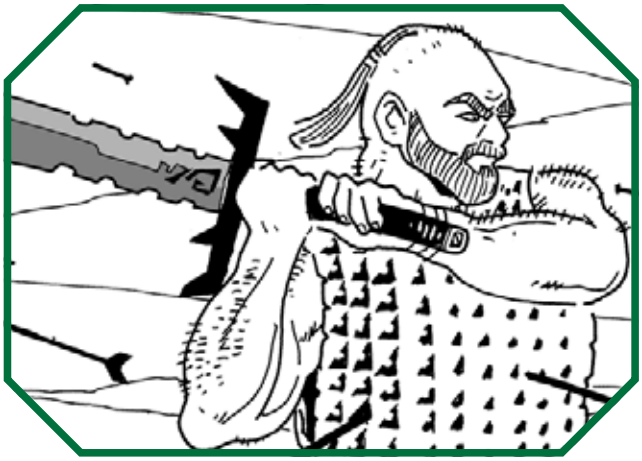
Вышеприведенная таблица урезала список из ***Базовых правил*** больше, чем наполовину, но все равно содержит свыше 100 умений. Мастер может слегка упростить игру и определить универсальные умения (с.B175) для шаблонных типов персонажей со с.4-13. При использовании шаблонов найдите в списке ниже универсальное умение, уберите из шаблона обычные умения, которые в это умение входят и связанный Талант (Прирожденный вождь, Садовник, Музыкальные способности, Путешественник , и т.д.), и потратьте очки, выделенные на те умения в это универсальное.

Варвар! (ИН). Заменяет Маскировку, Изменение внешности (животные), Подражание звукам (Животные, птицы), Натуралиста, Навигацию (наземная), и Предсказание погоды. Сделайте бросок от ЗД для Ходьбы, Бега, или Плавания, или от Восп для Рыбной ловли, Выживания (любого), или Следопыта.

Бард! (ИН). Заменяет Артистизм, Свежие новости (любые), Дипломатия, Заговаривание зубов, Геральдика, Музыкальный инструмент (любой один), Выступление, Поэзия, Пропаганда, и Публичное выступление. Сделайте бросок, основанный на ЗД для Пирушек или Пения, или основанный на Восп для Определения лжи.

Клерик! (ИН). Заменяет любую Философию, Религиозный обряд, или Теологию для веры клерика, плюс Диагностика, Первая помощь, Тайное знание (демоны, духи, нежить и т.д.), Оккультизм, Публичное выступление, Хирургия, и Обучение. Сделайте бросок, основанный на Воле для Экзорцизма или Медитации, или основанный на Восп для Нетрадиционная медицина (святая).

Друид! (ИН). Заменяет друидский Религиозный обряд и Теология, а также Обращение с животными (любыми), Изменение внешности (животные), Знание трав, Тайное



знание (любое естественное), Натуралист, Фармакология (Травы), Ветеринария, и Предсказание погоды. Сделайте бросок от Восп Нетрадиционная медицина (Друидская) или любого вида Выживания.

Святой воин! (ИН). Заменяет Лидерство, Религиозный обряд, Стратегия, Тактика, и Теология, а также Тайное знание, Физиология, и Психология, связанные со злыми монстрами. Сделайте бросок, основанный на Воле для Экзорцизма, Запугивания, или Медитации.

Рыцарь! (ЛВ). Заменяет «тяжелое» умение контактного оружия (Топор/Булава, Палаш, Цеп, Древковое оружие, Копьё, Двуручный меч, и т.д.) и Щит – плюс Пику и Верховую езду (Лошади), для конного боя. Сделайте бросок от ИН для Лидерства, Стратегии, или Тактики, или или когда для распознавания и ухода за оружием и доспехами требуется бросок Оружейника или Знатока.

Искусный боец! (ЛВ). Заменяет Дзюдо, Каратэ, и любое умение контактного оружия или Метания оружия при работе с «экзотическим» оружием: Топор/Булава для камы, Цеп для нунчаку, Дзитте/Сай, Кусари, Малый меч для дзе, Посох для бо, Метание оружия (Сюрикен), и Тонфа. Также включает умения Быстрое выхватывание, и любое использование Акробатики, Лазания, Прыжков, или Скрытности в бою. Сделайте броско от Воли для Медитации.

Разведчик! (ИН). Заменяет Маскировка, Картография, и Навигация (наземная); Слежка, но только вне помещений; и Язык жестов и Подражание звукам (птицы) для подачи сигналов. Сделайте бросок, основанный на ЛВ для Скрытности, основанный на ЗД для Ходьбы, или основанный на Восп для Наблюдателя, Выживания (любого), Следопыта, или Ловушек для обнаружения ловушек.

Головорез! (ЛВ). Заменяет Быстрое выхватывание, умения контактного и метательного оружия для одноручных клинков – Палаш, Быстрое выхватывание (Нож или меч), Нож, Дага, Рапира, Сабля, Короткий меч, Малый меч, и Метание оружия (Нож). Включает также Бокс, Драка, Плащ, Щит, и Борьба, и любое использование Акробатики, Лазания, Прыжков, или Скрытности в бою.

Плут! (ЛВ). Заменяет Лазание, Побег, Кражу, Выбивание дверей, Карманное воровство, Ловкость рук, и Скрытность. Сделайте бросок. Основанный на ИН для Утаивания, Взлома, Слежки, Контрабанды, Знания улиц, или Ловушек, или для Языка жестов для подачи сигналов. Сделайте бросок от Восп для Обыска или Выживания в городе.

Волшебник! (ИН). Заменяет Алхимию, Работу с опасными материалами (Магические), Тайное знание (любая магическая специализация), Оккультизм, Исследования, Быстрое чтение, Обучение, Тауматология, и Письмо. Сделайте бросок от ЛВ для Чувства тела или Природной атаки для колдовства или основанный на Воле для Медитации.

Глава Третья

Заклинания

Заклинания в играх подземельного фентези используют все правила, данные в главе 5 ***Базовых правил*** и ***GURPS Магия***, с исключениями, указанными ниже для определенных типов магии.

Заклинания жрецов

Магия жрецов исходит от богов, и отличается от обычной магии волшебников по трем параметрам:

• Жрецам нужна Дарованная сила (с.B77), а не Магичность. Когда правила ссылаются на уровень Магичности (см. *Магичность и Эффект*, с.B237), используйте вместо него уровень Дарованной силы. Мастер должен позволить игрокам взять вплоть до 6 уровней Дарованной силы за время игры.

• Заклинания жрецов зависят от *святости*, а не от маны. Святость считается «нормальной» везде, кроме мест, специально проклятых (низкая или нулевая святость) или благословленных (высокая или очень высокая). Эти уровни влияют на святую магию, как уровни маны – на магию жрецов.

• Заклинания жрецов не имеют требований за исключением минимального уровня Дарованной силы или необходимости изучения. Для приобретения заклинания жрец молится и тратит очки. Однако, список заклинаний, доступных жрецам, ограничен. Вот рекомендуемый список для подземельной фентези:

ДС 1: Броня, Аура, Чтение тела, Храбрость, Очищение, Прохлада, Обнаружить магию, Обнаружить яд, Вечный покой, Передать энергию, Передать здоровье, Свет, Мощь, Малое лечение, Очистить воздух, Очистить воду, Восстановление энергии, Почуять жизнь, Почуять духов, Поделиться жизнью, Щит, Тишина, Остановить кровотечение, Проверить пищу, Гром, Зонтик, Здравие, Теплота, и Сторожевой пёс.

ДС 2: Пробудить, Уборка, Команда, Сыворотка правды, Постоянный свет, Создать воду, Свечение, Великий голос, Целительный сон, Большое лечение, Мирный сон, Убеждение, Очистить пищу, Облегчить болезнь, Дезинфицировать, Сопротивление кислоте, Сопротивление холоду, Сопротивление болезни, Сопротивление огню, Сопротивление молнии, Сопротивление боли, Сопротивление ядам, Сопротивление давлению, Восстановить слух, Восстановить память, Восстановить зрение, Восстановить речь, Искатель, Защита от грязи, Прекратить спазм, Вызов духа, Правдолюб, Изгнать духа, Изгнать зомби, и Стена света.

ДС 3: Воздействие на духов, Астральное зрение, Дышать водой, Управление духом, Создать пищу, Исцеление болезней, Отменить вселение, Пылающие оружие, Великое лечение, Устойчивость к магии, Нейтрализовать яд, Клятва, Облегчить безумие, Облегчить паралич, Отталкивание духов, Восстановление, Видеть скрытое, Серебряный язык, Камень в плоть, Остановить паралич, Сильная воля, Солнечный снаряд, Солнечный свет, Приостановить жизнь, Воду в вино, и Мудрость.

ДС 4: Блокирование астрала, Изгнать, Очищение, Постоянный солнечный свет, Рассеять магию, Прорицание, Истинная пища, Дар письма, Дар языков, Мгновенная нейтрализация яда, Мгновенное восстановление, Пир монаха, Регенерация, Подавить проклятие, и Бдение.

ДС 5: Благословить, Проклятие, Землетрясение, Поймать духа, Мгновенная регенерация, Пентаграмма, Снять проклятие, Буря, и Подавить ману.

ДС 6: Связать духа, Истощить ману, Планарный вызов (Слуга божества), Святилище, и Воскрешение.

Заклинания друида

Заклинания друидов – действие невидимых духов природы, связанных с друидом его богами. Они работают, как заклинания жрецов (выше), со следующими исключениями:

• Они требуют Дарованной силы (Друидская), а не обычной.

• Влияет на них не святость, а сила природы. В естественной среде, на природе они действуют в полную силу; с -1 в разоренных диких местах – вырубленных лесах, рудниках и т.д.; -3 в городах и туннелях; -5 в обычных загрязненных местах; и -10 в ядовитых пустошах.

• У них другой список:

ДС 1: Раздразнить зверя, Успокоить зверя, Обнаружить магию, Обнаружить яд, Погасить огонь, Узнать направление, Соколиный глаз, Определить растение, Хозяин, Убрать запах, Очистить воздух, Очистить землю, Очистить воду, Быстрый марш, Восстановление энергии, Искать берег, Искать землю, Искать пищу, Искать перевал, Искать растения, Искать воду, Почуять жизнь, Узнать местонахождение, и Зонтик.

ДС 2: Контроль животных, Связь со зверем, Искать зверей, Звериная речь, Благословить растения, Исцеление болезней, Туман, Иней, Исцеление растений, Скрыть следы, Узнать местность, Легкий шаг, Таинственный туман, Нейтрализовать яд, Навигатор, Рост растений, Видеть сквозь растения, Облако пыльцы, Предсказать движение земли, Предсказать погоду, Очистить пищу, Отталкивание животных, Наездник, Ментальный наездник, Формировать воздух, Формировать землю, Формировать растение, Формировать воду, Паучий шелк, Стена ветра, Погодный купол, и Буря.

ДС 3: Анимировать растение, Призыв зверей, Цветение, Дышать водой, Облака, Скрыть в зарослях, Создать растение, Ложные следы, Лесное предупреждение, Заморозить, Мгновенная нейтрализация яда, Растопить лед, Контроль растений, Восприятие растений, Разговор с растениями, Защита животных, Дождь, Дождь орехов, Омолодить растение, Запомнить путь, Сопротивление холоду, Сопротивление молнии, Сопротивление давлению, Снег, Снегоступы, Призыв элементаля, Плавание, Заросли, Проходить сквозь растения, Проходить сквозь дерево, Видеть сквозь воду, Волны, Водоворот, и Ветер.

Заклинания против заклинаний

Заклинания, действующие на другие заклинания, обычно работают с любым типом магии, независимо от заклинателя. Жрецы, друиды и волшебники могут использовать Обнаружить магию или Рассеять магию, и эти заклинания будут работать на других магов. То же действует и для магов, знающих Щит от заклинаний, Отвод заклинания и т.д. – эти заклинания будут блокировать и заклинания жрецов и друидов. Жрецы и друиды обычно лишены выбора, им дарują магию, а волшебники знают, как она работает. Разумеется, они могут покарать волшебников, или скормить их медведям.

Заклинания против сил

Обычно заклинания *не взаимодействуют* с силами. Мастерство Ки (с.21) – это не магия, а форма внутренней силы. Искусство друидов (с.22) и Святая мощь (с.22) – дар божественный, а не просто заимствованная магия. Песни бардов (с.21) – исключение – это чистая магия, и может быть рассеяна и обнаружена при помощи заклинаний. Способности бардов сопротивляются по уровню умения Музыкальный инструмент или Пение, что больше подходит, плюс его Талант барда.

Устойчивость к магии

Устойчивость к магии действует против заклинаний жрецов, друидов *и* волшебников.

ДС 4: Вселение в зверя, Увядание, Тело из слизи, Тело из воды, Тело из ветра, Тело из дерева, Контроль элементаля, Создать животное, Создать источник, Рассеять магию, Осушить источник, Обморожение, Град, Молния, Растительная форма, Песчаная буря, Превращение, Буря, Поражение бесплодием, Прилив, и Иссушение растений.

ДС 5: Изменить местность, Замуровать в дереве, Создать элементаля, Захоронение, Частичное превращение, Постоянное вселение в зверя, Постоянное превращение, Растительная форма другому, и Превращение другого.

ДС 6: Землетрясение, Гейзер, Переместить местность, и Вулкан.

Заклинания волшебников

Волшебники используют систему магии, как она есть. Им необходима Магичность и должны иметь возможность приобрести в игре до шестого уровня Магичности. Волшебники *должны* изучать заклинания-требования и имеют *неограниченный* список заклинаний, но некоторые заклинания должны быть ограничены (если Мастер не сделает исключений):

- За исключением Передать энергию и Восстановление энергии, заклинания Лечения – привилегия жрецов. Маги могут изучать заклинания Лечения только если они относятся и к другим школам, либо необходимы для изучения заклинаний других школ (например, для Зомби требуется Передать здоровье, поэтому волшебник может его изучить). В последнем случае, если существует другой способ пройти до нужного заклинания, волшебник должен выбрать его.
- Заклинания школ Животных, Растений и Погоды доступны только друидам. Опять же, волшебники могут изучать их только если эти заклинания относятся к другим школам или заклинания других школ требуют их непременного изучения.
- Заклинания школы Чар – стихия мудрых чародеев НИП, которые не раскрывают своих тайн. Если вам нужен волшебный меч и вы не можете его купить, идите искать его в подземельях…
- Заклинания, позволяющие телепортацию и манипулирующие временем могут разрушать сюжет и интерес к игре, где ограничение времени, физические препятствия и сохранение целостности группы – самые важные проблемы этого жанра. К ним относятся: Ускорить время, Создать врата, Быстрое путешествие, Замедлить время, Остановить время, Телепортация, Телепортация другого, Выход из времени, Хронопортация, и Хронопортация другого. Злые НИП-архимаги иногда знают эти заклинания! Жизнь нелегка.
- Заклинания Радиации не подходят подземельной фентези, и не существуют ни для кого.

Другие заклинания нуждаются в *изменениях*:

- Заклинания «Создания», создающие материю навсегда, могут разрушить экономику. Если группа может создавать богатства, зачем им в подземелья ходить? Такие заклинания длятся всего день.
- Увеличиться – слишком мощное для своей цены. Оно стоит 15 ЕУ за +1МР.
- Чтобы не сделать воров с Невидимостью совершенно неуловимыми, это заклинание *мгновенно* рассеивается, если субъект атакует, творит боевое заклинание или делает еще что-либо более жестокое, чем просто ходит вокруг, шпионит или ворует. Для компенсации этого неудобства снизьте цену с 5/3 до 4/2.

Глава Четвёртая
Силы

Определенные способности фентезийных преимуществ лучше представляются теми силами, аналогичными психическим со с.B254-257. Отчасти это потому, что они больше схожи с врожденными талантами, чем изученными искусствами, а отчасти – что игра с множеством разных видов способностей будет легче для ИП только если каждый из них найдет свое место – по традиции подземельного фентези. Сила имеет три составных части:

1. Набор преимуществ, *способностей* силы.
2. Особое ограничение, *модификатор силы* (сокращается до «МС»), применяемое ко всем способностям.
3. *Талант* силы, добавляемый ко всем броскам атрибутов, вторичных характеристик и умений при использовании способностей силы.

Кроме того, в кампаниях по подземельному фентези, определенные необычные умения запрещены для персонажей, обладающих определенными силами (потратившим очки на способности силы и/или Талант). Это опять для сохранения роли персонажа. Если Мастер даст всем *доступ* к Воздействию музыкой и Мощному удару, например, барды и мастера боевых искусств будут не так необходимы и полезны.

Больше информации по силам вы найдете в ***GURPS Силы***.

Песня барда

Это сила волшебной песни. Ее способности получают ограничение Песня Барда. Броски их использования получают премию, равную уровню Таланта Барда.

Модификатор силы: Песня Барда

-30%

Способности Песни барда требуют от обладателя песни или игры на музыкальном инструменте с умением 14+; все эффекты немедленно прекращаются, если это прекращается. Все, что влияет на других, подействует только если цель может слышать музыку, или любые сообщения и инструкции будут скрыты в песне. Способности Песни Барда подвержены ограничениям магии волшебников: им для работы необходима мана, Рассеять магию может прекратить их эффекты, они получают штраф -5 за низкий уровень магии, а также штрафы за Устойчивость к магии цели.

Способности Песни барда

Эмпатия (МС, -30%) [11]; Подражание звукам (МС, -30%) [7]; Контроль разума (МС, -30%) [35]; Острый язык (МС, -30%) [4]; Разговор с животными (МС, -30%) [18]; Инфразвуковая речь (МС, -30%) [7]; Телекоммуникация (Телесвязь; МС, -30%) [21]; Ужас (МС, -30%) [21]; и Ультразвуковая речь (МС, -30%) [7].

Талант Барда

8 очков/уровень

Талант Барда добавляется к броскам Песни барда и позволяет колдовать заклинания Общения и Понимания и Контроля разума (и только!), как и волшебники того же уровня Магичности с ограничением Песня.

Умения барда

Вложившие очки в Песни Барда могут изучить Очарование (с.B191), Гипноз (с.B201), Воздействие музыкой (с.B210), Убеждение (с.B191), Внушение (с.B191), и Внушение эмоций (с.B192).

Мастерство Ки

Эта сила направляет жизненную энергию обладателя, Ки. Все ее способности имеют

Модификатор силы: Ки

-10%

Способности Ки зависят от питания, упражнений и медитации. Владелец должен для отражения этого взять Требования веры (Ритуалы Ки) [-10]. Каждый день делается бросок 1к; результат – количество часов, на которое персонаж имеет меньше времени для сна, стражи и т.д. Более того, ему придется в два раза больше платить за пайки, что отражает особенности питания, а также благовония, свечи и т.д. Если персонаж будет лишен этих вещей или не сможет выделить должное время, то ему придется потратить целый день на восстановление равновесия. Вся его сила будет потеряна на 1к дней, если персонаж взовет к ней, не восстановив мир в своей душе.

Способности Ки

Мягкое падение (МС, -10%) [9]; Сопротивление повреждениям 1 или 2 (МС, -10%; Прочная кожа, -40%) [3 или 5]; Чувство опасности (МС, -10%) [14]; Увеличенное движение 0,5 или 1 (наземное; МС, -10%) [9 или 18]; Дополнительная атака 1 или 2 (МС, -10%) [23 или 45]; Контроль метаболизма 1-5 (МС, -10%) [5-23]; Иде-

альное равновесие (МС, -10%) [14]; Регенерация (Медленная, Обычная или Быстрая; МС, -10%) [9, 23, или 45]; Устойчивость к метаболическим угрозам (+3) или (+8) (МС, -10%) [9 или 14]; Ударная сила 1 или 2 (МС, -10%) [5 или 9]; и Супер-прыжки 1 или 2 (МС, -10%) [9 или 18].

Талант Ки

15 очков/уровень

Талант Ки добавляется к броскам Мастерства Ки, а также приведенным ниже Ки-умениям. В общем, Талант силы не модифицирует особые умения – это исключение!

Умения Ки

Вложившие очки в Мастерство Ки могут изучать Самогипноз (с.B179), Бой вслепую (с.B180), Контроль тела (с.B181), Сокрушительный удар (с.B182), Управление дыханием (с.B182), Нетрадиционная медицина (Ки) (с.B192), Парящий прыжок (с.B196), Недвижимая стойка (с.B201), Искусство невидимости (с.B202), Киай (с.B203), Легкий шаг (с.B205), Ментальная сила (с.B209), Ментальный блок (с.B210), Парирование ментального оружия (с.B212), Мощный удар (с.B215), Парализующий удар (с.B215), Смертельный удар (с.B215), Отбрасывание (с.B216), Искусство метания (с.B226), и Дзенлучник (с.B228).

Искусство друида

Эта сила происходит от самой природы. Ее способности обязаны иметь ограничение Друидское. Броски ее получают премию, равную уровню Таланта Друида.

Модификатор силы: Друидский

-10%

В областях со слабой естественной природой способности друидов получают те же штрафы на броски, что и их заклинания; см. *Заклинания друидов* (с.19). Способности, не требующие бросков вместо этого теряют 10% эффективности – стоимости Союзников, СП и т.д. – за каждые -1 штрафа (округляется вниз).

Способности Друидов

Союзники (Духи природы или могущественный тотемный зверь равной стоимости; 12 или меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [19] или (15 или меньше) [29]; Понимание животных (МС, -10%) [5]; Проводник (МС, -10%; Специализированный, духи природы, -50%) [4]; Сопротивление повреждениям 1 или 2 (Ограниченное, Элементы, -20%; МС, -10%) [4 или 7]; Обнаружение (МС, -10%) любых растений [18], любых животных [18], или всего живого [27]; Медиум (МС, -10%; Специализированный, духи природы, -50%) [4]; Контроль разума (Только животные, -25%; МС, - 10%) [33]; Понимание растений (МС, -10%) [5]; Разговор с животными (МС, -10%) [23]; Разговор с растениями (МС, -10%) [14]; и Адаптация к поверхности (МС, -10%) [5] для снега, грязи, льда и других погодных условий.

Талант Друида

5 очков/уровень

Каждый уровень Дарованной силы (Друидской) стоит 10 очков, включая уровень Таланта друида и добавляется к заклинаниям друидов и броскам их способностей. Друиды-заклинатели должны брать то преимущество, а не это.

Умения друидов

Вложившие очки в Искусства друида могут изучать Нетрадиционная медицина (Друидская) (с.B192) и Знахарь(с.B199).

Святая мощь

Эта сила даруется божеством-покровителем. Ее способности имеют ограничение Святое. Любые необходимые броски получают премию, равную Святости владельца.

Модификатор силы: Святое

-10%

Святые способности зависят от праведности обладателя. Он должен следовать моральным правилам, стоимостью -10 очков: Законопослушный (12), Чувство долга (собратья по вере), а важная Клятва, и т.д. Если пользователь отступает от заповедей, он теряет силы – хотя бог не подвергнет его опасности, если только его грех не совсем уж страшен. Для возвращения сил придется немало потрудиться: пожертвовать денег или вещей на сумму, равную стартовому капиталу ($1000), поститься целый месяц, выполнить серьезное задание и т.д.

Святые способности

Союзники (божественный слуга равной стоимости; 12 или меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [19] или (15 или меньше) [29]; Благословение (МС, - 10%) [9]; Обнаружение (МС, -10%) зла [18], добра [18], или сверхъестественных существ [18]; Исцеление (Исцеление верой, +20%; МС, -10%) [33]; Интуиция (МС, -10%) [14]; Пророк (МС, -10%) [14]; Покровитель (Божество; 6 или меньше; Высокая доступность, +50%; МС, -10%; Особые способности, +100%) [36] или (9 или меньше) [72]; Устойчивость к злым сверхъестественным силам (+3) или (+8) (МС, -10%) [5 или 9]; Понимание духов (МС, -10%) [9]; и Истинная вера (МС, -10%; Изгнание*, +65%) [24].

* Используйте маневр Концентрации и проведите быстрое состязание по Воле против всей нежити и злых духов в поле зрения. Если вы побеждаете или получается ничья, существа не смогут приблизиться к вам ближе, чем на количество ярдов, равное вашему значению победы (минимум 1 ярд). Если они уже находятся ближе, то должны уйти. Эффект длится все время концентрации и еще 1к секунд после окончания.

Святость

5 очков/уровень

Это Талант для Святой мощи и обычно берется святыми воинами. Жрецы берут вместо этого Дарованную силу по 10 очков/уровень. Каждый уровень Дарованной силы добавляется к броскам жреческих заклинаний и считается уровнем Святости.

Святые умения

Вложившие очки в Святую мощь могут изучать Нетрадиционная медицина (святая) (с.B192) и Экзорцизм (с.B193).

Глава Пятая
Снаряжение

Чтобы быть самодостаточными, героям нужно много всяких *прибамбасов*. Исчерпывающее руководство по всему, что вы можете найти в фентези, может занять несколько томов, но в данные списки мы постарались включить все, важное для новичков. Многие предметы не очень реальны – они нацелены именно на *подземельное фентези*. В более разумных кампаниях они могут внести дисбаланс!

Хотя подземельное фентези режет реализм ножом, здесь важно отслеживать деньги, нагрузку, стрелы, лечебные зелья и т.д. Половина удовольствия состоит в управлении ресурсами. Другая же половина – в решении проблемы транспортировки награбленных гор сокровищ! Так что все здесь имеет подробную стоимость, вес, количество использований и т.д.

Основы

Эти предметы достаточно реалистичны, не требуя особого контроля от Мастера, и доступны в большинстве городов. Некоторые виды снаряжения из Базовых правил приведены здесь для удобства и отделения их от продвинутых технологий.

Снаряжение для походов и выживания

Рюкзак, каркасный. Содержит до 100 ф. снаряжения. $100, 10 ф.

Рюкзак, маленький. Вмещает до 40 ф. снаряжения. $60, 3 ф.

Одеяло. Теплая постель. $20, 4 ф.

Фляжка. Небольшой деревянный бочонок с лямкой. Не поломается в бою! Содержит 1 кварту жидкости (2 фунта воды). $10, 3 ф.

Крючки и леска. Базовое снаряжение для Рыбной ловли. Нужен шест. $50, 0,1 ф.

Набор командных вещей. Базовое снаряжение для Повара и Выживания для всей группы – Котелок, веревки, топорик и т.д., на 3-8 человек. $50, 20 ф.

Набор личных вещей. Минимум, необходимый в походе: без него -2 к любому броску Выживания. Включает в себя посуду, трутницу, кремень и огниво. $5, 1 ф.

Кошель. Вмещает до 3 фунтов небольших вещей (монет, личных вещей и т.д.). $10, 0,2 ф.

Паёк. Одна порция сушеного мяса, сыра и т.д. $2, 0,5 ф.

Спальный мех. Зимняя постель, подходящая для ледяных пещер, приключений на севере и т.д. $50, 8 ф.

Солнечные часы, карманные. На цепочке. Сообщают время и позволяют броски Навигации всего с -1 за снаряжение – но только при прямом освещении. $40, 1 ф.

Палатка, на 1 человека. С веревками; шесты не нужны. $50, 5 ф.

Палатка, на 2 человек. С веревками; нужен один 6-футовый шест. $80, 12 ф.

Палатка, на 4 человек. С веревкамин; нужны два шеста. $150, 30 ф.

Палатка на 20 человек. С веревками; нужны 16 шестов. $300, 100 ф.

Мех. Содержит 1 галлон жидкости (8 фунтов воды). $10, 0,25 ф.

Покупка (и продажа) снаряжения

Поскольку набор исследователя так же важен, как и его способности, игроки хотят начинать с хорошим снаряжением и продавать добычу, тратя заработанное на еще лучшее. Поэтому подземельному фентези необходимы четкие правила по *покупке* и *продаже*.

Стартовый капитал

Средний стартовый капитал равен $1000, и весь доступен для приобретения. Персонажи могут быть Нищий ($0), бедный ($200), небогатый ($500), Обеспеченный ($2.000), Богатый ($5.000), или Очень богатый ($20.000) по обычной цене. Жутко богатый уровень недоступен – никто из таких обеспеченных людей не лазит по подземельям!

Личные вещи

Любой приключенец может обозначить нерасходный предмет как Личные вещи и оплатить 1 очко (*вместо* денег) за $500 его стоимости. Это делает предмет частью его способностей, давая слово Мастера, что персонаж не окажется без него слишком часто. Мастер может позволить этому предмету быть магически «привязанным» и неснимаемым.

Дополнительные деньги

Обмен очков на деньги (с.B26) распространен среди персонажей. Поскольку Личные вещи дают $500/очко, будет честным сделать то же и для вещей, которые могут быть сломаны или износиться. Каждое пожертвованное очко дает $500 – а не обычные $100 – дополнительных стартовых денег. Нищие ИП *не могут* взять их! Чтобы поощрить походы в приключения, эта опция будет недоступна после начала кампании.

Богатство в игре

«Общество» может быть упрощено до «города, где вы можете покупать и продавать». Чтобы дать возможность подействовать Богатству, считайте, что оно представляет и деловые связи. Для всей добычи кроме денег и драгоценных камней оно будет определять новую сумму, которую он может получить за *продажу*: 0% если Нищий, 10% если Бедный, 20% если Небогатый, 40%, если Среднее, 60% если Обеспеченынй, 80% Богатый, или 100% Очень богатый.

Боевые принадлежности

Набедренный колчан. Вмещает 20 стрел или болтов. $15, 1 ф.

Набедренный колчан, большой. Вмещает 50 стрел или болтов. Два отделения. $30, 2 ф.

Цепь для оружия, железная. Позволяет поднять выпавшее оружие броском ЛВ. Каждая попытка требует маневра Подготовки. Может быть обрезана: -6 на попадание, СП 4, ЕЖ 6. $15, 0,5 ф.

Привязь для оружия, кожаная. Как цепь для оружия, но СП 2, ЕЖ 2. $1, 0,1 ф.

Заплечный колчан. Вмещает 12 стрел или болтов. $10, 0,5 ф.

Точило. Для заточки оружия. $5, 1 ф.

Контейнеры

Бочонок. Вмещает 5 галлонов жидкости (40 фунтов воды). СП 1, ЕЖ 11. $65, 20 ф.

Бутылка. Вмещает 1 кварту жидкости (2 фунта воды). СП 1, ЕЖ 4. $3, 1 ф.

Бутылка, маленькая. Вмещает одну пинту жидкости (1 фунт воды). СП 1, ЕЖ 2. $2, 0,5 ф.

Ведро. С ручкой из веревки. Вмещает 1 галлон жидкости (8 фунтов воды). СП 1, ЕЖ 6. $15, 4 ф.

Сундук, деревянный. Вмещает 400 фунтов или 5 куб. футов вещей. Имеет дырки для двух шестов; сложите БГ носильщиков для расчета грузоподъемности. СП 2, ЕЖ 14. $200, 40 ф.

Мешок. Вмещает 40 футов вещей. Требует двух рук или шеста. СП 1, ЕЖ 5. $30, 3 ф.

Сейф, железный. Вмещает 40 фунтов мелких вещей или монет. СП 12, ЕЖ 10. $250, 15 ф.

Флакон, хрустальный. Вмещает полпинты жидкости (0.5 фунта воды). Прочный, с пробкой – хорош для сбора едкой крови и т.д. СП 1, ЕЖ 1. $5, 0,25 ф.

Источники света

Свеча, восковая. Света от нее хватит, чтобы читать. Горит 24 часа. $5, 1 ф.

Свеча, сальная. Запах может привлечь монстров! Горит 12 часов. $0,50, 1 ф.

Фонарь. Полностью снимает штрафы за темноту в радиусе двух ярдов. Занимает руку. Горит 24 часа на пинте масла. $20, 2 ф.

Масло. Для фонарей. Бесполезно как оружие. За пинту: $2, 1 ф.

Факел. Снимает штрафы за темноту в радиусе двух ярдов. Занимает руку. Горит один час. $3, 1 ф.

Медикаменты

Бинты. Тканые бинты на шесть ран. Базовое снаряжение для умения Первая помощь. $10, 1 ф.

Набор первой помощи. Полный набор для обработки ран. +1 к умению Первая помощь. $50, 2 ф.

Носилки. Для переноски раненых союзников (или добычи!) весом до 200 фунтов. Требуется два носильщика; сложите их БГ для вычисления нагрузки. $50, 25 ф.

Хирургический инструментарий. Базовое снаряжение для умения Хирургии. Также пригодится для вырезания глаз, органов маны и т.д. из мертвых монстров, не повреждая их. $300, 15 ф.

Другое

Шнур, 3/16". Преимущественно для ловушек. Выдерживает до 90 ф. За 10 ярдов: $1, 0,5 ф.

Железный костыль. Для заклинивания дверей, установки ловушек и т.д. $1, 0,5 ф.

Лестница, 10'. Деревянная. Для преодоления стен и ущелий. $25, 15 ф.

Шест, 6'. Для перетаскивания сундуков, тыканья в ловушки и установки палаток. $5, 3 ф.

Шест, 10'. Если вам не хватает 6-футового шеста. $8, 5 ф.

Веревка, 3/8". Выдерживает до 300 ф. За 10 ярдов: $5, 1,5 ф.

Веревка, 3/4". Выдерживает до 1.100 ф. За 10 ярдов: $25, 5 ф.

Музыкальные инструменты

Эти предметы в основном используются бардами. Все, кроме свистка подойдет для Песен барда (с.21). Просто *для шума* не нужны особые способности!

Барабан. Слышен на несколько миль! Требует двух рук. $40, 2 ф.

Арфа или цитра. Можно играть так тихо, что не будет слышно за дверью. Требует двух рук. $250, 3 ф.

Рог. Слышен на несколько миль! Требует двух рук; разговор невозможен. $100, 2 ф.

Струнные. Лютня, цитра, уд, и т.д. Требуют двух рук. $150, 5 ф.

Свисток. Для подачи сигналов – не подойдет для Песни барда. $5, 0,1 ф.

Духовые. Бамбуковая флейта, оловянная дудка, и др. Требуют двух рук; разговор невозможен. $40, 1 ф.

Инструменты

Весы и набор гирек. Можно с точностью взвешивать до 2 ф. золота, волшебных трав и т.д. $35, 3 ф.

Фомка, 3'. Для Выбивания дверей. В бою считается малой булавой с -1 к умению. $20, 3 ф.

Напильник. Можно распилить петли, замок и т.д. за (СП + ЕЖ) минут. $40, 1 ф.

Топорик. Для Выбивания дверей, рубки дерева и т.д. В бою сойдет за топорик с -1 к умению. $15, 2 ф.

Колотушка. Для Выбивания дверей, забоя вампиров, вбивания костылей и т.д. В бою ссчитается за малую булаву с -1 к умению. $15, 3 ф.

Кирка. Ускоряет копание. $15, 8 ф.

Пила. Используется для отпиливания ценных рогов, клыков и т.д. $150, 3 ф.

Лопата. Ускоряет процесс копания. $12, 6 ф.

Набор инструментов, переносной. Базовое снаряжение для одного из умений Оружейник, Кузнец, и т.д. Можно использовать и с другими умениями, но с -2. $600, 20 ф.

Тачка. Вмещает до 350 ф. Можно толкать или впрячь кого-нибудь. Эффективный вес делится на 5. $60, 18 ф.

Письменные принадлежности

Бумага, 20 листов. Плотный папирус или что-то похожее, подходит для рисования карт или волшебных знаков. $20, 1 ф.

Набор писца. Перья, чернильница, письменный нож. $50, 2 ф.

Спецзаказ

Эти предметы доступны только на черном рынке, у алхимиков, определенных рас и т.д. Персонажи могут начинать игру, имея их – но чтобы получить их во время игры, необходимо посетить большой город, странствующую ярмарку (и платить по грабительским расценкам) или добыть в подземельях.

Снаряжение для приключений

Ошейник от удавки. Дает +4 СП против вреда удавливающего или от удавки (но не от ударов по шее). Может одеваться с доспехами. $35, 1 ф.

Разгрузка приключенца. Пояс и обвеска с карманами на 20 фунтов зелий, устройств, ножей и т.д. Подготовка предмета из них требует всего одного маневра Подготовки – или идет свободным действием при успешном броске соответствующего Быстрого выхватывания. Дает +1 к броскам ЛВ и Быстрого выхватывания для доставания их. По слухам, это работа брауни! $160, 3 ф.

Нашлемная лампа. Закрываемая лампа, дающая пятиярдовый луч и не занимающая рук. Прикрепляется ко всем популярным видам шлемов. Горит 12 часов на 1 пинте масла. $100, 2 ф.

Пояс для зелий. Пояс с четырьмя кармашками, каждый из которых может вмещать одну бутыль-«гранату» или два флакона с эликсиром. Владелец может достать их маневром Подготовки или Быстрого выхватывания. Подкладка защищает от случайного разбития и дает контейнерам +2 СП при намеренных атаках. $60, 1 ф.

Быстро снимаемый рюкзак. Вмещает 40 фунтов снаряжения. Его снятие – свободное действие. Предметы, способные сломаться при падении, должны сделать бросок от этого (1 на 1к, если не уверены). $300, 3 ф.

Снаряжение для похода и выживания

Алхимические спички. Зажигают огонь всего за одну секунду! Водонепроницаемая жестянка на 50 штук. Могут воспламениться, если будут брошены (1 на 1к). $15, 0.25 фунта

Компас. Позволяет броски Навигации без штрафов за снаряжение. $50, 5 фунтов.

Пайки гномов. Одна порция грубого невкусного хлеба. Постоянное употребление (месяц и больше) дает Устойчивость к ядам (+3), пока продолжается.. $5, 1 ф.

Эльфийский паек. Вкуснейшие хлебцы Истинной еды. Три порции. $15, 0,5 ф.

Часовая свеча. Особый алхимический состав, горящий в течение 12 часов с постоянной скоростью. Размечена на часы и минуты. Полезна для расчета времени действия заклинаний – особенно под землей! $5, 1 ф.

Аксессуары для боя

Патронташ. Несет 6 ф. Метательного оружия (24 кинжала, 12 пачек ежиков, 30 нагетеппо, и т.д.). Носитель может достать их Подготовкой или Быстрым выхватыванием. $60, 1 ф.

Упор для арбалета. Позволяет стоящему арбалетчику использовать упор при прицеливании. Требует маневра Подготовки для установки. $40, 2 ф.

Арбалетный прицел. +1 Точ для прицельных выстрелов. Железный, а не хрупкий стеклянный. $100, 1 ф.

Арбалетный ремень. Освобождает руки при переноске арбалета, для вскидки нужен манёвр Подготовка. Оружие при необходимости бросается (свободное действие) оставаясь у вас. $200, 2 ф.

Гномий оселок. Дает клинковому оружию +1 к повреждению за остроту на первый удар после заточки (1 минута на оружие). $500, 1 ф.

Шпионское и воровское снаряжение

Коловорот. Для сверления дырок. Наносит амп-2(2) проб++ в секунду дереву. $120, 5 ф.

Ежики. Для разбрасывания – маневр Подготовки. Жертвы, не сделавшие броска Зрения-2, наступают на количество ежей, равное ее значению провала. Каждый из них наносит прм-3 прон. вреда стопе – основываясь на СЛ жертвы. Ежи, пробившие СП, продолжают наносить вред каждый ход, пока не будут выпущены (два маневра Подготовки). Пачка на одну клетку: $5, 0,5 ф.

Костыли для лазания. Костыли с ремнями для обеих рук и ног; позволяют забираться по вертикальным стенам без штрафа. $400, 4 ф.

Набор для маскировки. +1 для Изменения внешности. $800, 10 ф.

Шнур из паутины гигантского паука. Выдерживает до 360 ф. За 10 ярдов: $100, 0,5 ф.

Кошка. Можно бросить на СЛ*2 ярдов. Выдержит 300 ф. $80, 2 ф.

Отмычки. Базовое снаряжение для умения Взлом. $50, 0,1 ф. Лучшие наборы тяжелее, поскольку содержат больше инструментов. Отличное качество: +1 к умению; $250, 0,5 ф. Превосходное качество: +2 к умению; $1.000, 2 ф.

Нагетеппо, световая. При взрыве все в пределах 10 ярдов от места попадания делают бросок ЗД или слепнут (воздействие через Зрение). Каждый ход бросок ЗД для восстановления. $40, 0,2 ф.

Нагетеппо, дымовая. При взрыве заполняет дымом радиус до 2 ярдов (-10 к зрению) на 5 секунд. $40, 0,2 ф.

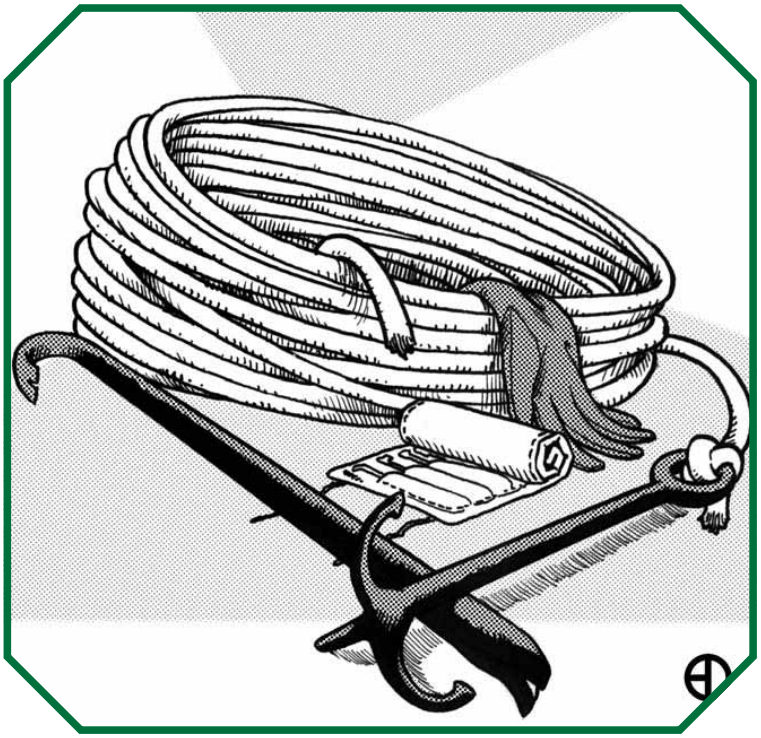
Замки, навесные. Для сундуков, ящиков и т.д. Дешевые имеют СП 3, ЕЖ 4, и дают +5 к Взлому; $20, 1 ф. Хорошие имеют СП 6, ЕЖ 5, и не модифицируют Взлом; $400, 2 ф. У отличных СП 12, ЕЖ 5, и -5 к Взлому; $8.000, 2 ф.

Складная лестница, 30 фт. Деревянные ступеньки на двух веревках с крюками. Бросков на лазание не требуется. Влезает в рюкзак. $200, 10 ф.

Переносной таран. Небольшой таран с рукоятками и стальным наконечником; требует 2-4 человек. Наносит Амп+3к+1 туп каждые три секунды. Используйте высшую СЛ плюс 1/5 суммы остальных. $150, 35 ф.

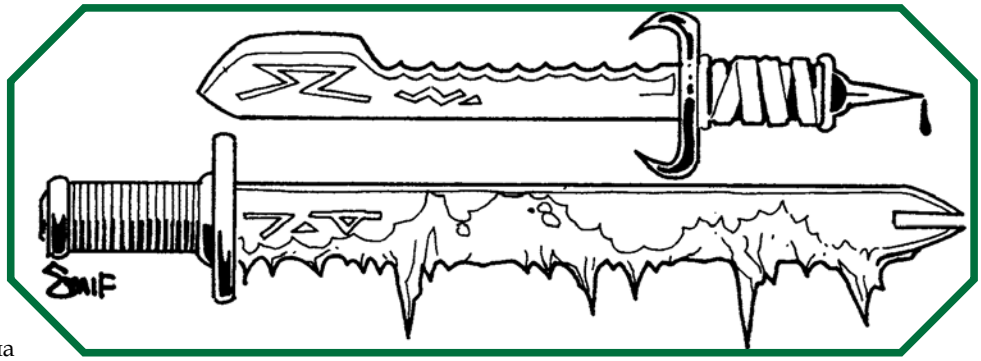
Кандалы. СП 4, ЕЖ 10. $200, 2 ф.

Дыхательная трубка, 6'. Бамбуковая трубка с мундштуком. $30, 1 ф.



Рог шпиона. Небольшой полый рог, открытый с обеих сторон; позволяет бросок Слуха для подслушивания через двери, окна и т.д. со штрафом, равным (СП + ЕЖ)/5. $100, 2 ф.

Ловушки. Пружинный капкан. Для установки сделайте бросок Ловушки. Если будет прибит или закреплен цепью, жертва должна победить СЛ капкана, чтобы передвигаться. Мини-капкан: 1к-1 туп, СЛ 8; $80, 2,5 ф. На человека: 1к+1 туп, СЛ 12; $180, 6 ф. На монстров: 1к+3 туп, СЛ 16; $320, 11 ф.



Необычные припасы

Переносная алхимическая лаборатория. Базовое снаряжение для определения зелий и волшебных предметов умением Алхимия; -2 на приготовление зелий в полевых условиях. $1.000, 10 ф.

Набор Лекаря. Базовое снаряжение для одной специализации умения Нетрадиционная медицина. Также дает +1 к Первой помощи. $200, 10 ф.

Святой символ. Обычный религиозный символ из дерева, дешевого металла, благословенный только личной верой носителя. $50, 1 ф.

Святой символ, благословенный. Освященный верховным жрецом. Дает +1 к броскам Экзорцизма, Истинной веры, и т.д. (но не для заклинаний жрецов). $250, 1 ф.

Святой символ, высший. Освященный главой религиозного ордена. Дает +2 к броскам Экзорцизма, Истинной веры, и т.д. $1.000, 1 ф.

Святая вода. Небольшой пузырек (1/2 пинты), достаточный для повреждения проклятых существ с нужной Слабостью. Бросается по правилам «гранат», см. Эликсиры (с.28). $15, 1 ф.

Информация

Руководство. Позволяет броски по умолчанию для одного «справочного» умения, обычно броска по умолчанию не имеющего – Алхимии, Тайного знания и т.д. Бросок ИН-4 для Легких умений, ИН-5 для Средних, ИН-6 для Трудных, или ИН-7 для Очень трудных. $100, 6 ф.

Карта. Прочная, складная, надежная карта изученного подземелья, города, леса и т.д. Ненадежные карты дешевле. $100+, 0,1 ф.

Книга. Как и руководство, но кроме того дает знающим умение +1 к определению предметов, исследованиям и т.д. $500, 12 ф.

Оптика

Фонарь «бычий глаз». Закрытый фонарь с линзой, дает 10-футовый луч. Занимает руку. Горит 6 часов на пинте масла. $100, 2 ф.

Зажигательное стекло. Позволяет зажечь огонь – но только на ярком солнце. $40, 0,25 ф.

Коррегирующие очки. Смягчитель для Плохого зрения. Большие и тяжелые, как донышко от бутылок. Дает СП 1 глазам, но ломаются, если пробиты! $150, 0,5 ф.

Зеркальце. Бронзовая или свинцовая основа, покрытая стеклом. Ручное, подходящее для заглядывания за угол: $15, 1 ф. Высокое зеркало, способное отразить взгляд Медузы или обмануть тупых гоблинов: $125, 10 ф.

Телескоп. Дает Телескопическое зрение 1 (2* увеличение). $500, 6 ф.

Закопченные очки. «Алхимические очки», дающие Защищенное зрение ценой -5 к броскам Зрения. Дает СП 1 глазам, но ломаются, если пробиты! $150, 0,5 ф.

Оружие

Все оружие ТУ0-4 со сс.B271-277 доступны в играх подземельного фентези – включая клинки ТУ4, обычно не встречающиеся в «средневековых» сеттингах (их предпочитают барды, головорезы и воры). Игроки, владеющие ***GURPS Martial Arts*** могут приобретать и оружие ТУ0-4 оттуда, независимо от его родины.

Приключенцы могут брать множество модификаторов, улучшая свое оружие. Они «складываются», если не указано иначе, но некоторые из них недоступны для определенных типов оружия. Каждый модификатор имеет "множитель цены" (МЦ); для определения итоговой цены умножьте заявленную цену для оружия хорошего качества на (1 + суммарный МЦ).

Сбалансированное: +1 к умению для любого контактного оружия или снаряда (стрелы, болты и т.д.) или +1 Точ для духовой трубки, лука или арбалета. Любое оружие, кроме палок и импровизированного оружия: +4 МЦ.

Гномье: Изменяет Парирование 0U на 0, позволяя оружию, которым невозможно было парировать и атаковать в один ход, делать это. Гномье оружие все равно становится неготовым после атаки (‡ после СЛ). Любое несбалансированное оружие: +4 МЦ.

Эльфийское: Позволяет лукам стрелять с +2 к СЛ для расчета дальности и повреждений; так, эльф с СЛ 11 может использовать лук на уровне СЛ 13. Любой лук (не арбалет): +16 МЦ.

*Отличное**: -1 к шансу поломки, +1 к повреждениям режущего и проникающего оружия, или +20% к дальности духовых трубок, луков и арбалетов. Снаряды (стрелы, болты и т.д.) и тупое или только проникающее контактное оружие и метательное оружие: +2 МЦ. Фехтовальное оружие, мечи, духовые трубки, луки, арбалеты: +3 МЦ. Другое режущее контактное/метательное оружие: +9 МЦ

Метеоритное†: Метеоритное железо устойчиво к магии – Обратить снаряды, Призрак стали, Повернуть клинок, и т.д. не остановят его, а заклинания Формировать металл, Расколоть, и другие – не уничтожат. Разумеется, оно не может быть зачаровано или отремонтировано магией. Любое металлическое оружие: +19 МЦ

Орихалковое†: Орихалковое оружие не ломается. Неорихалковое оружие получает +2 к шансу поломки, когда парирует тяжелое орихалковое. Любое металлическое оружие. +29 МЦ.

Украшенное: Золотом, самоцветами и т.д. Влияет на реакцию покупателей, доверчивых наемников и т.д. Любое оружие, кроме импровизированного, палок и снарядов. +1 к реакции за +1 МЦ, +2 за +4 МЦ, и +3 за +9 МЦ.

*Серебряное**†: Металлические стрелы, болты, контактное и метательное оружие может быть сделано из чистого серебра для поражения монстров с Уязвимостью к нему, но получают +2 к шансу поломки: +19 МЦ. Серебряное покрытие не увеличивает ломкость, но и не так эффективно (см.с.B275): +2 МЦ.

*Превосходное**: -2 к шансу поломки и +2 к повреждению. Только фехтовальное оружие и мечи: +19 МЦ.

*Отличное, Превосходное, и серебряное (из чистого серебра) взаимоисключающие.

† Метеоритное, орихалковое и оружие из чистого серебра несовместимы – хотя метеоритное и орихалковое оружие может быть покрыто серебром.

Пример: Качественная, сбалансированная гномья секира имеет +9 МЦ за качество («другое режущее оружие»), +4 МЦ за балансировку и +4 за производство гномами, в сумме - +17 МЦ. Это умножает цену на (1+17) = 18. Секира обычная стоит $50, поэтому наша секира обойдется в $900. Она получает -1 к поломке, +1 к повреждению и умению, и имеет Парирование 0 вместо 0U.

Оружие для великанов

Боец МР +1, например, варвар с Гигантизмом, может использовать очень большое оружие. Умножьте заявленную премию повреждения оружия на 1.5, и округлите ее вниз, но она не будет меньше +1; так, амп-2 станет амп-1, а амп+4 станет амп+6. Аналогично увеличьте необходимую СЛ и итоговый вес и стоимость после учета всех модификаторов, на 1.5!

Щиты

Все виды щитов на с.B287 доступны в подземельном фентези. Как и в случае с оружием, возможно модифицировать щиты, включая баклеры, но не плащи; все модификаторы имеют «Множитель цены» (МЦ), влияющий на цену аналогично оружию (с.26). Поскольку повреждение щитов слишком усложняет игру в жанре подземельного фентези, ни один из этих модификаторов не влияет на поломку щитов.

Сбалансированный: +1 к умению Щит. +4 МЦ.

*Гномий**†: Сделан из hefty железа. Если вы не используете правила по повреждению щитов, его основной эффект - +1 к повреждению от удара щитом (складывается с +1 за шип, если таковой есть). Удваивает вес! +4 МЦ.

Отличный†: Щит имеет ту же ПЗ, но весит всего 3/4 обычного. +9 МЦ.

*Метеоритный**†: Устойчив к магии, как и оружие (см. выше), дает +1 к повреждению от удара щитом (складывается с +1 за шип, если таковой есть). Удваивает вес! +99 МЦ.

Зеркальный: Отполирован или посеребрен для отражения атак взглядом. Успешный Блок атаки, основанной на зрении, делает возможным немедленный бросок умения Щит для перенаправления проклятья в любого в пределах его обычной досягаемости. Бросок для сопротивления отраженного взгляда делается с +3. Гномьи, метеоритные или орихалковые щиты: +2 МЦ. Другие щиты: +6 МЦ.

*Орихалковый**†: Щит дает ту же ПЗ, но весит всего 2/3 обычного, и дает неорихалковому оружию +2 к шансу поломки при парировании удара щитом. +149 МЦ.

Украшенный: Впечатляет окружающих, аналогично одноименному модификатору оружия (с.26): +1 к реакции за +1 МЦ, +2 за +4 МЦ, и +3 за +9 МЦ.

* Гномье, метеоритное и орихалковое – взаимоисключающие.

† Эффекты веса перемножаются. Отличный гномий или отличный метеоритный щит имеет вес в 1.5 раза больше обычного, а отличный орихалковый весит вполовину меньше базового.

Броня

В кампаниях по подземельному фентези доступна любая броня ТУ0-4 со стр. B283-284. Для улучшения доспехов доступны множество модификаторов, имеющих "множитель цены" (МЦ), влияющий на цену аналогично правилам по оружию (с.26). Большинство модификаторов применимы только к определенному типу доспехов.

*Драконья шкура**: Любая твердая кожаная броня (СП2) может быть сделана из драконьей шкуры. Это дает от +1 до +4 СП, в зависимости от возраста дракона (шкура древнего дракона может дать до +7 СП, но попробуйте ее найти). Также дает -3 реакции от драконов! Вес и цена зависят от премии СП (для начала считайте «незн.» вес как 0.5 фунта): +1 СП – 1.25 веса и +37 МЦ; +2 СП – 1.5 вес и +44 МЦ; +3 к СП - 1.75 вес и +52 МЦ; и +4 МЦ - *2 вес и +59 МЦ.

*Гномья**: Гномы могут сделать любые латы СП 6-7 очень толстыми. Это увеличивает вес: +1 СП весит в 1.2 раза больше, +2 СП – в 1.4 раза, а +3 СП – в 1.6 раза. Стоимость тоже зависит от премии к СП: +1 СП - +1 МЦ, +2 СП - +2 МЦ, и +3 СП - +3 МЦ.

Эльфийская: Эльфийская кольчуга использует высшее из значений СП базовой брони против любого вреда – не уменьшайте СП против тупых ударов. Любая кольчуга (mail): +3 МЦ.

*Отличная**: Прекрасно подходит, ничего лишнего. Дает полную СП за 3/4 обычного веса. Подходит только тем, чей вес и рост схож с первым владельцем! Любая броня: +9 МЦ.

Паутина гигантского паука: Увеличивает СП тканой брони с СП 1 до СП2, и позволяет надевать ее под другую броню, что даст +2 СП, но без штрафов к ЛВ за лишний доспех. +99 МЦ.

Метеоритная†: Устойчива к магии, как оружие (см. выше). Любая металлическая броня: +19 МЦ.

*Орихалковая**†: Дает полный СП при весе всего 1/3 от исходного! Любые бронзовые латы (считайте, что поручи и поножи могут быть бронзовыми): +29 МЦ.

Украшенная‡: Производит впечатление, как оружие (с.26). Любая броня: +1 к реакции за +1 МЦ, +2 за +4 МЦ, и +3 за +9 МЦ.

Шипованная: Позволяет владельцу броском ЛВ-4 колоть любого врага в бою вплотную на 1к-2 проникающего вреда, однажды в ход, свободным действием. Любой ударивший врага голыми руками, получает удар немедленно и автоматически – а укус, сбивание или Атака сдавлением означает получение максимального вреда (4 очка). Любые латы: +2 МЦ.

Воровская‡: Черненая кольчуга, максимально гибкая и минимально шумная. Игнорируйте ее вес при расчете нагрузки для бросков Лазания и Скрытности. Любая кольчуга: +3 МЦ.

* Эффекты веса перемножаются; например, гномьи латы с +3 СП (1.6-кратный вес) отличного качества (3/4 вес), весят всего в 1.2 раза больше обычного.

† Метеоритное железо и орихалк взаимоисключающи.

‡ Воровская кольчуга не может быть украшена.

Броня для великанов

Для брони, которая достаточно велика, чтобы налезть на владельца МР +1 – например, варвара с Гигантизмом – после учета всех модификаторов удвойте итоговую цену и вес.

Эликсиры

Подземельное фентези не будет полным без персонажей, хлещущих эликсиры лечения или силы и метающих кислоту и горящее масло во врагов. Эликсиры требуют маневра Подготовки или броска Быстрого выхватывания (эликсир) для доставания с разгрузки (с.25) или пояса (с.25) или 1к секунд, чтобы достать их из кармана. Они делятся на четыре категории (вес учитывает контейнер).

Пучок (Bundle): пучок трав для отпугивания монстров. Владелец должен размахивать им в воздухе, предпринимая маневр Подготовка. 0,25 ф.

Питье (Drinkable): флакон, содержащий одну дозу лекарства или эликсира. Если его несут, не упаковав, в него можно прицелиться с -7, а при падении он разобьется при результате 1-4 на 1к. Открыть находящийся в руке флакон – маневр Подготовки, выпить – еще один. После использования остается хрустальный флакон (с.24). 0,5 ф.

Граната (Grenade): бутылка для бросания во врагов. В нее можно прицелиться с -5, и она разобьется на результате 1-4 на 1к при падении. Метание ее – атака с умением Метание: Точ 0, Дальность СЛ*2, и Разм. -2. Она разобьется при ударе о препятствие с СП 3+, например, броню (подействует на ее носителя), щит (подействует на щит) или о землю (только на область). Если вылить, останется маленькая бутылка (с.24). 1 ф.

Прочее (Utility): Флакон с чем-то полезным – но не для питья. Считайте его как Зелье в большинстве случаев, но его использование требует длительного действия. 0,5 ф.

Химикаты

Эти вещества, хоть и продаются алхимиками, чисто научные, а не магические.

Кислота (Граната). Обычная кислота наносит 1к-3 разъедающего вреда; СП защищает нормально. Вместо бросания может разъесть обычный замок за 3к минут. $10, 1 ф.

Алхимический огонь (Граната). Липкое самовозгорающееся масло. Прямое попадание наносит 1к обжигающего вреда в секунду на протяжении 30 секунд, или до тех пор, пока жертва не собьет пламя; СП брони защищает с 1/5 обычной. Разбитое о землю, создает пламя радиусом в два ярда (1к-1 обжигающего вреда в секунду) на 30 секунд. $100, 1 ф.

Светящаяся склянка (Прочее). Когда отдельная таблетка будет брошена во флакон, начинает светиться так ярко, что снимает все штрафы за темноту в радиусе двух ярдов на 12 часов. В комплекте – шнур, чтобы вешать на шею и т.п. Вместо обычного использования может использоваться для пометок пути по одному уровню обычного подземелья. $30, 0,5 ф.

Природные препараты

Большинство из них – работа друидов. Это животные или растительные продукты, дающие немагический эффект.

Противоядие (Питье). Травяной антидот одному определенному неалхимическому яду. Полностью останавливает эффекты токсина через 1к минут. $20, 0,5 ф.

Чеснок (Пучок). Для отпугивания вампиров. $5, 0,25 ф.

Аконит (Пучок). Отпугивает оборотней. $5, 0,25 ф.

Яды

Это фентезийные яды. Помеченные «прочее» - наносимые – они наносятся на режущее или проникающее оружие, и действуют только если клинок пробивает СП и сохраняется только на одну рану или три удара, заблокированных, парированных или остановленных броней. Вес яда, нанесенного на броню, не учитывается. «Граната» - респираторный или контактный яд. Все цены даны для одной дозы.

Энергетические предметы

В ***GURPS Магии*** были описаны Энергокамни: предметы (чаще самоцветы), несущие дополнительные ЕУ для заклинаний. Они приносят сложности, ненужные в подземельном фентези. В играх этого жанра любой колдующий класс может вместо этого определить, что один из его предметов снаряжения – святой символ, посох и т.д. – является его «предметом силы». Он и несет лишние ЕУ для заклинаний, и когда они заканчиваются – то заканчиваются навсегда (как и в Камнях маны). Максимальное количество ЕУ зависит от его ценности как немагического предмета:

Цена	***ЕУ***	***Цена***	***ЕУ***	***Цена***	***ЕУ***
$50	1	$1.400	9	$4.900	17
$120	2	$1.700	10	$5.500	18
$220	3	$2.000	11	$6.200	19
$340	4	$2.400	12	$7.000	20
$490	5	$2.800	13	$12.000	25
$670	6	$3.300	14	$18.000	30
$880	7	$3.800	15	$26.000	35
$1.100	8	$4.300	16	$37.000	40

Для промежуточных значений используйте следующее, подороже. Обычный посох за $10 вместит 1 ЕУ; отличный украшенный посох ценой $120 – 2 ЕУ; а прекрасный святой символ за $1000 – 8 ЕУ. Маги могут приобретать украшения любой стоимости, добавлять самоцветы и т.д., увеличивая емкость.

Кастер может «зарядить» его Предмет силы, заплатив $5/ЕУ (в храме, гильдии и т.д.). За эту цену предмет можно «забить под завязку», находясь в городе. Точно так же можно и заменить предмет силы; например, если маг найдет кольцо с самоцветом ценой $10000, и захочет вложить в него 25 ЕУ, он может сделать это в городе всего за $125.

Кастеры не могут иметь нескольких предметов силы, или использовать чужие.

Черный нож (Прочее). Самый смертоносный клинковый яд, созданный легендарной Гильдией Убийц. Живая жертва должна немедленно сделать бросок ЗД-5, или получит 6к вреда. $1.000, 0,5 ф.

Демонское варево (Граната). Респираторный яд, который делают из ихора демонов. Испарения действуют на радиус двух ярдов. Все, кто вдохнет, получают 2к вреда – или 1к при выполненном броске ЗД. $500, 1 ф.

Слюна монстров (прочее). «Общий» клинковый яд, производимый из гигантских сороконожек, пауков и т.п. тварей, которые доступны. Часто используется на целый колчан стрел, поскольку довольно дешев. Живая жертва должна сделать немедленный бросок ЗД, или получит 2 очка вреда. $20, 0,5 ф.

Слизь Рока (Граната). Контактный яд из слизи. Пропитывает одежду – или забирается в трещины рукотворной или естественной брони – за СП секунд. Живые жертвы после этого получают 2к вреда – или 1к при выполненном броске ЗД. $100, 1 ф.

Эликсиры

Эликсиры, приготовленные алхимиками – волшебные. Длительные эффекты подвержены заклинанию Рассеять магию против умения Алхимии 15.

Зелья начинают действовать через ход после проглатывания, гранаты срабатывают при ударе. Цели с Устойчивостью к магии должны провалить бросок ЗД + УМ, чтобы зелья или дым на них подействовал. На одну цель может действовать только одна доза данного эликсира, если не указано иначе.

Примечание для обладателей ***GURPS Магия***: Стоимость подразумевает кампанию с «распространенной магией», но некоторые эффекты были изменены.

Зелье ловкости (Питье). +1к ЛВ на 1 час. $700, 0,5 ф.

Алхимический антидот (Питье). Мгновенно нейтрализует все яды, в данный момент действующих на выпившего. $400, 0,5 ф.

Алкахест (Граната). «Универсальный растворитель», наносит 1к разъедающего вреда любому материальному врагу в обход СП. Может растворить замок из любого металла за 1к минут. $1650, 1 ф.

Бальзам регенерации (Питье). Мазь, а не эликсир. Исцеляет 2 ЕЖ ценой 1 ЕУ, один раз в секунду, до достижения полных ЕЖ или 0 ЕУ. $900, 0,5 ф.

Зелье смерти (Граната). Дым действует на область радиусом два ярда. Вдохнувшие получают 4 вреда – или только 2к при выполненном броске ЗД. $1.000, 1 ф.

Зелье устойчивости к огню (Fire Resistance Potion) (Зелье). Иммунитет к вреду от огня на 1к часов. $500, 0,5 ф.

Зелье полета (Питье). Полет со скоростью 10 на 1 час. $3.000, 0,5 ф.

Великое лечебное зелье (Питье). Исцеляет 4к ЕЖ. $1.000, 0,5 ф.

Зелье невидимости (Питье). Дает невидимость на 1к*10 минут или до тех пор, пока пользователь не атакует, не использует заклинание и т.д. $2.250, 0,5 ф.

Зелье неуязвимости (Питье). +3 СП, складывается с другими СП, на 1к+1 часов. $2.100, 0,5 ф.

Жидкий лед (Граната). Цели получают 2к обжигающего вреда неимоверным холодом – а не огнем. СП брони защищает только с 1/5 обычной. $250, 1 ф.

Гибель магов (Граната). Дым действует на область радиусом два ярда. Волшебники, вдохнувшие его, не могут колдовать 1 час. $1.400, 1 ф.

Зелье устойчивости к магии (Питье). +5 Устойчивость к магии (и -5 к заклинаниям волшебника) на 1 час. $1.600, 0,5 ф.

Большое лечебное зелье (Питье). Исцеляет 2к ЕЖ. $350, 0,5 ф.

Малое лечебное зелье (Питье). Исцеляет 1к ЕЖ. $120, 0,5 ф.

Паут (Питье). Восстанавливает 4 ЕУ, потраченных на магию. $135, 0,5 ф.

Зелье бдительности (Питье). +6 на броски чувств на 3к*5 минут. $700, 0,5 ф.

Сонное зелье (Граната). Дым действует на область радиусом два ярда. Живые существа, вдохнувшие его, должны кинуть ЗД-4 или заснут на 16-ЗД часов. $500, 1 ф.

Зелье скорости (Питье). +1 Базовая Скорость и Движение за дозу (до трех доз), на 3к*4 минут. $550, 0,5 ф.

Зелье силы (Питье). +1к СЛ (но без дополнительных ЕЖ!) на 1 час. $250, 0,5 ф.

Масло воров (Прочее). Нанесенное на тело, дает +5 ко всем броскам освобождения, протискивания через щели и т.д. на 1к часов. $700, 0,5 ф.

Истинная вода (Прочее). Очищает до 100 галлонов воды в искусственном контейнере. $750, 0,5 ф.

Универсальный антидот (Питье). Мгновенно исцеляет все отравления, действующие на пользователя. $750, 0,5 ф.

Зелье слабости (Граната). Дым действует на область радиусом два ярда. Живые существа, вдохнувшие его, получают -3 к СЛ за дозу (до -12 СЛ) на 1к минут. $800, 1 ф.

Зелье мудрости (Питье). +1 ИН на 1 час. $1.500, 0,5 ф.

Волшебные предметы

«Простые» волшебные предметы изобилуют в подземельном фентези и очень часто продаются. Ниже приведены некоторые примеры. *Мощные* предметы, разумеется, найдете только в подземельях!

Примечание для обладателей ***GURPS Магия***: Цены подразумевают, что предметы до 100 очков энергии зачарованы Быстро и грязно ($1/очко), более мощные – бывшие в употреблении, зачарованные Медленно и верно ($20/очко), а алхимические амулеты – очень редки ($66/день, плюс ингредиенты).

Волшебное оружие и броня

Таблица дает следующие сведения:

Заклинание: наложенная чара. Если заклинания нет в ***Базовых правилах*** – оно в ***GURPS Магии***.

Эффект: Что чара делает. См. сс.B480-483 и ***Магию***.

Базовый предмет: На что накладывается чара: Броня, Контактное оружие (включая метательное), Дальнее оружие, Снаряды (стрелы, болты и т.д.), Щиты или Оружие (контактное или дальнее). Цена не учитывает стоимости этого предмета – покупайте его отдельно! Поскольку стартовое снаряжение – вся жизнь в материальных ценностях, ИП могут начинать с любыми комбинациями заклинаний/предметов, которые могут себе позволить. Потом Мастер будет решать, что доступно в Старом Магазинчике Магии («Заинтересует ли вас гигантский орихалковый великий меч кары?»).

Стоимость: Цена чары. Не забудьте добавить цену *предмета*!

Префикс/Суффикс: Рекомендуемое название для предмета; например, «отличный *ледяной* палаш *поиска*».

Прочие предметы

Эти предметы, *популярные* у (богатых!) приключенцев. Используемые заклинания или умения указаны в скобках.

Сапоги равновесия (Равновесие). Дают Идеальное равновесие (с.B74). $15.080, 3 ф.

Бездонный кошель (Скрытое пространство). Вмещает 9 ф. Вместо обычных 3 ф. Лишние 6 фунтов не учитываются в нагрузке! $12.010, 0,2 ф.

Бездонный колчан (Рог изобилия). Создает обычные стрелы. Только одна стрела за раз. $110, 0,5 ф.

Камень исцеления (Gem of Healing) (Большое лечение, Камень заклинаний). Яшмовый камень, исцеляющий 8 ЕЖ, когда будет раздавлен в руке. Одноразовый. $400, незн.

Амулет железной кожи (Алхимический амулет). Дает +3 СП. $28.720, 0,25 ф.

Молибденовый амулет (Алхимический амулет). Дает +5 Устойчивость к магии (и -5 к заклинаниям волшебника). $23.600, 0,25 ф.

Ожерелье огненных шаров (Разрывной огненный шар, Камень заклинания). Рубины могут быть сорваны (Подготовка) и брошены (Атака) как разрывные шары на 3к вреда. 10 использований. $7.200, 0,25 ф.

Амулет саламандры (Алхимический амулет). Дает иммунитет к обычному огню и огненным заклинаниям. $4.920, 0,25 ф.

Амулет гадюки (Алхимический амулет). Дает иммунитет к ядам. $9.590, 0,25 ф.

Осадный камень (Дыра, Камень заклинания). Этот кремень, ударенный молотом, тараном и т.д. добавляет 5к данному удару по неодушевленному объекту. Одноразовый. $550, незн.

Посох мага (Посох). Обычный четвертной посох. Увеличивает досягаемость мага. $40, 4 ф.

Волшебная палочка (Посох). Жезл. Увеличивает досягаемость мага. $50, 1 ф.

Таблица волшебного оружия и брони

Заклинание	***Эффект***	***Предмет***	***Цена***	***Префикс***	***Суффикс***
Точность	+1 на попадание	Оружие	$5.000	Точный	Поиска
Точность	+1 на попадание	Снаряд	$25	Истинный	Истинного полета
Постоянный свет	Свет, как от факела	Любой	$8.000	Светящийся	Света
Защитное оружие/Щит	+1 к Парир./Блоку	Конт. оружие/Щит	$10.000	Защищающий	Защиты
Отражение	+1 ПЗ	Броня/Щит	$2.000	Охраняющий	Охраны
Отражение	+2 ПЗ	Броня/Щит	$10.000	Отражающий	Отражения
Пылающие оружие	+2 огнем*	Контактное оружие	$15.400	Огненный	Огня
Пылающие оружие	+2 огнем*	Снаряд	$75	Пламенный	Горения
Укрепить	+1 СП	Броня	$50	Твердый	Прочности
Укрепить	+2 СП	Броня	$4.000	Непроницаемый	Неуязвимости
Ледяное оружие	+2 холодом*	Контактное оружие	$17.000	Ледяной	Льда
Ледяное оружие	+2 холодом*	Снаряд	$75	Холодный	Замораживания
Облегчение	-25% вес	Броня/Щит	$100	Легкий	Легкости
Облегчение	-50% вес	Броня/Щит	$10.000	Невесомый	Невесомости
Молниевое оружие	+2 электричеством*	Контактное оружие	$15.300	Искрящийся	Шока
Молниевое оружие	+2 электричеством*	Снаряд	$75	Молниеносный	Молнии
Проникающее оружие	Делитель брони (2)	Контактное оружие	$5.000	Проникающий	Проникания
Проникающее оружие	Делитель брони (2)	Метательное оружие	$10.000	Проникающий	Проникания
Проникающее оружие	Делитель брони (2)	Снаряд	$25	Протыкающий	Протыкания
Мощность	+1 вреда	Контактное оружие	$5.000	Могучий	Кары
Мощность	+1 вреда	Метательное оружие	$10.000	Сильный	Удара
Мощность	+1 вреда	Снаряд	$25	Быстрый	Попадания
Ударопрочность	Неломаемость	Оружие	$8.000	Вечный	Крепкости

* Последующая – добавьте повреждение указанного типа, если атака пробила СП, а не к базовому вреду.

Алфавитный указатель

Бард, 5-6, 18.
Богатство, 23.
Броня, 27-28, 30; *волшебная*, 30.
Варвар, 4-5, 18.
Волшебник, 13-14, 18, 20; *заклинания*, 13, 20.
Волшебные предметы, 30.
Воровская броня, 27.
Героический лучник, преимущество, 14.
Герой, 3.
Гномье снаряжение, 25-27; *броня*, 26-27; *пайки*, 25; *щиты*, 27.
Головорез, 11-12, 18.
Драконья шкура, 27.
Друид, 7, 18-20, 28; *снаряжение*, 28; *заклинания*, 7, 19-20.
Заклинания шаблона, 6-7, 13.
Заклинания, 19-20, 30; *изменения*, 20; *клерика*, 6-7, 19; *друида*, 7, 19-20; *и волшебные предметы*, 30; *стартовые заклинания шаблона*, 6-7, 13; *волшебника*, 13, 20.
Зелья, 29.
Искусство друида, 22.
Исследование подземелий, 3.
Клерик, 6-7, 18-19; *заклинания*, 6-7, 19.
Контр-магия, 20.
Личные вещи, преимущество, 23.
Манчкин, 3, 14.
Мастер боевых искусств, 9-10, 18.
Мастерство Ки, 21-22.
Метеоритное снаряжение, 27.
Мировоззрение, 6-7, 15.
Множитель цены, 26.
Музыкальные инструменты, 24.
Невидимость, заклинание, 20.
Недостатки, 15-16.
Некомпетентность, недостаток, 16.
Новые преимущества, 14.
Орихалковое снаряжение, 27.
Оружие, 26-27, 30; *волшебное*, 30.
Открытые пространства, 4, 7, 10.
Очки за деньги, 23.
Песня барда, 21.
Плут, 12-13, 18.
Подземелье, 3.
Предметы силы, 28.
Преимущества, 14-15.
Приключенец, 3.
Прирожденный вождь, преимущество, 14.
Путешественник, 3.
Разведчик, 10-11, 18.
Рубилово, 3.
Рыцарь, 8-9, 18.
Связь с оружием, преимущество, 14.
Святая мощь, 22.
Святой воин, 7-8, 18.
Силы, 20-22; *контрмагия*, 20.
Снаряжение, 23-30; *базовое*, 23-24; *химикаты*, 28; *изотерика*, 26; *гигантское*, 27-28; *магическое*, 29- 30; *яды*, 28-29; *спецзаказ*, 25-26.
Создание заклинаний, 20.
Стартовые деньги, 23.
Увеличить, заклинание, 20.
Умения, 16-18; *общие*, 16; *универсальные*, 18.
Универсальные умения, 18.
Химикаты, 28.
Шаблоны, 4-13, 18.
Щиты, 27.
Экономика, 23.
Эликсиры, 28.
Эльфийское снаряжение, 25-27; *пайки*, 25; *оружие*, 26.
Яды, 28-29.